

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

2007年9月上

定价9.80元

NDS动作游戏大作!彻底攻略!

## 洛克人ZX降临

最新传说游戏!传说迷专享!

## 传说迷传说2

2007年E3展会全面报道!参展情报一锅端!

## 66款超级动作 火热轰炸!

DVD  
100%满载

电击E3报道

## 真·风神制作

120分钟足量展会 & 新作视频完全释放!

## 三大厂商发布会

超注目作

## KillZone2 死磕 Halo3

次世代机能正式大碰撞! FPS王者争夺正式开战!

大人气游戏

PS3震撼效果体验

合金装备 索利德4

GT赛车5序章

白鹿部队 海量新作展示

CAPCOM超瞩目视频发表

## 生化危机5

生化危机5/真·三国无双5

生化危机 安布雷拉编年史

合金装备 索利德4

杀戮地带2/失落的奥德赛

刺客信条/寂静岭5

寂静岭 起源

GT赛车5 序章

灵魂能力4

世界街头赛车5/光环3

光环战争

皇牌空战6 解放的战火

恶魔猎人4/辐射3

世嘉拉力REVO

虚幻竞技场3/天剑

魂斗罗4/超级马里奥银河

战国无双KATANA

寓言2/美丽块魂



特奥海报 超级机器人大战OGS

ISSN 1006-5032



任天堂创意 有创意!大乐趣!任天堂精彩游戏大集合!

Wii健康 风潮正式袭来!前所未有的新奇体验!

POCKET GAMER

电子天下

零售价 5.80 元  
2007年14期 Vol.84

掌机迷

7月20日  
全国上市

总84期  
2007年14期

5.8元  
超值定价

E3  
特报

超爆攻略

回忆之日

小机器人Chibi-Robo!

家庭教师REBORN

川之垂钓

哈利波特与凤凰社  
鉴识官2

热门专栏

FF双周刊/狩人营地  
勇者斗恶龙王国  
口袋妖怪之父

新作评测团

钢铁地平线  
大人的女性内涵鉴定  
玉兔追月DS

音乐系列回顾

在回忆  
中觉醒

E3最速彻底报道

以略全部游戏  
热门一网打尽



# 第二版

上市热卖中

第一版上市一抢而空  
第二版隆重追加

史上最全

493只宠物完全资料收录

576页

超厚大册 豪华彩印 赠绝版星



口袋妖怪珍藏大图鉴  
绝版收藏大图鉴

493只 口袋妖怪  
资料全面更新 数据完全收录  
绝对权威珍藏大图鉴  
绝版赠书(附赠) 口袋通

随书附送  
口袋通  
超值定价  
29.80  
原价39.80

全体口袋迷必备的宝典  
最后的抢购机会，抓紧！

全面接受邮购

口袋通

口袋迷必备的豪华收藏



口袋妖怪  
迷你玩具典藏本  
Pokemon Kids Collection



超值定价  
24元

1000种以上收录

口袋迷 口袋周边中最人气的系列玩具

1996-2007 十一年款款珍藏

上千种以上全收录

上市热卖中 全面接受邮购

火热接受邮购!!

编辑电话: 010-84672177 / 84672180 编辑: 100011 电话: 010-84672177 / 84672180 编辑: 010-84672177 / 84672180

SO Play 偶像新势力

全国火热上市中!

偶像团体大特集

哈红

星路历程秘密大公开

最完整明星大事纪全回顾

2007 整体运势 完全解密

金鹰奖大揭秘

2007 整体运势 完全解密

金鹰奖大揭秘

金鹰奖大揭秘

SO Play 偶像新势力

偶像团体大特集

8月17日 火爆上市

偶像星计划大公开

桃花·财运·工作 健康·运势 黄金预测!!

50位 当今呛翻天 超人气偶像

偶像星计划大公开

桃花·财运·工作 健康·运势 黄金预测!!

偶像星计划大公开

桃花·财运·工作 健康·运势 黄金预测!!

偶像星计划大公开



# SO COOL

No.22  
AUG 2007

8

优惠价:15元

(Grand News)

20  
夏季新作  
大潮流品牌

7月下旬全国上市!!  
●海外潮流品牌 ●港台人气潮牌 ●潮流店铺 示范关键新品穿搭







# 电子游戏软件

2007年9月上

旬刊 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「失落的奥德赛」

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活

## CONTENTS

### 看E3 热点话题 & 独家分析

## 看E3 业界格局洗牌 新闻大汇总

视点：南柯梦醒 .....011 视点：杀阵 .....012

## 发布会：微软的求胜之道

评论：微软帝国的大一统野望 .....015

## 发布会：索尼的另类逆袭

评论：掌机新形态 .....035

## 发布会：健康理念大旗

评论：游戏扩大论 .....059

### 看E3 60款新作动态报道

失落的奥德赛	016	荣誉勋章 空降师	033	剑刃风暴 百年战争	057
刺客信条	020	野人 柯南	033	化解危机4	057
光环3	022	杀戮地带2	037	铁拳6	057
世界街头赛车4	024	食家堡 索利德4	040	鹰界战记3	057
世嘉拉力REVO	026	胜利十一人11	042	生化危机 安布雷拉编年史	060
生化危机5	028	恶魔城X 年代记	044	军队战争2	062
宝贝计划 动物黄金	028	英雄战将4	046	深海	062
星球大战6 解放的战火	029	魔幻锦标赛3	048	马里奥与SONIC北京奥运会	062
光环3	030	寂静岭 起源	050	银河战士3 堕落	062
美丽块魂	032	寂静岭5	052	精灵梦 仙境传说	063
背罪者2 充血	030	GT赛车5 序章	053	宝岛2	063
富宣2	030	NBA 08	054	马里奥赛车Wi	063
光环战争	030	神秘岛 德雷克的宝藏	054	幽灵小队	063
VR战士5	031	拉切特与克拉克 未来	054	阿尔戈斯战士	064
高达无双	031	天剑	054	任天堂全明星大乱斗X	064
顶级网球3	031	辐射3	055	古惑狼熊坦	064
神人	031	真三国无双5	055	Wi健康	064
毁灭全人类 法德之路	032	龙六	055	水精杜伊的大冒险	065
质量效应	032	战鹰	055	灵魂能力 传奇	065
火影忍者 忍者的崛起	032	小小大星球	056	疾速房车	065
育他英雄6 摇滚传奇	032	白骑士物语	056	龙刃 怒火	065
极品飞车 街道狂飙	033	审判之眼	056		
照胆与林肯 亡魂	033	薄雾	056		

### 专题 双人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

## 传说迷传说2

## 洛克人ZX 降临

### 本刊声明：

● 本刊所登图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律法规追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责。对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何法律责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑组恕不接受关于游戏侵权内音、被侵权或侵权指出的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊编辑部进行调换，电话见下。

### 附赠 固定栏目 & 特色专栏

中国电玩榜	066
游戏铁板阵	068
闻关族的家	076
大墙画廊	082
绝卷	083
龙哥热线	084
科普园地	086
GAME BAR	088
三栖人	090
电玩小说	102、104
电玩恶作剧	106
猜谜大基地	108
新作游戏发表	110
个人专栏	112

### 招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一級者優先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜；■ 编辑招聘要求：1、熟悉苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解游戏制作规则，能够适应非常复杂的游戏设计；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电玩游戏者优先；5、能加班熬夜；■ 视觉招聘要求：1、熟悉名和视制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附寄制作过的杂志样刊）发至——

地址：北京东安外办局75号信箱 电联赵博收  
邮编：100011 咨询电话：010-64472187  
电子邮箱及作品请发至：yp@vgame.cn

■ 主办单位：中国电子学会 ■ 主管单位：中国科学技术协会 ■ 社长：李志武 ■ 编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■ 总编：黄昌星 ■ 副总编：杨帆  
■ 执行主编：杨帆 ■ 责任编辑：郭中林/陈希宇/齐浩 ■ 美术制作：郑宏伟 ■ 联系地址：北京61-66信箱 ■ 邮政编码：100061 ■ 编辑电话：010-64472729-412 ■ 编辑部电子邮箱：dy@vgame.cn ■ 传真：010-64472184 ■ 邮购电话：010-64472177/64472180 ■ 广告电话：010-64472187 ■ 广告联系：杨帆  
■ 广告电话：adv@vgame.cn ■ 印刷：北京乾洋印刷有限公司 ■ 订阅：全国各地邮局 ■ 国内刊号：CN11-3505/TP ■ 国际刊号：ISSN 1006-5032 ■ 邮发代号：82-648 ■ 广告许可：京海工商广字0110号 ■ 法律顾问：刘若 北京康达律师事务所 ■ 官方主页：www.vgame.cn ■ 官方论坛：www.magiczone.cn

# 烽火再燃 三大厂商之争

## 软件阵容 大比拼

## 法宝尽出 试看谁与争风

XBOX  
360

PS3

Wii

PSP

### 渐入佳境的微软 期待进一步努力

作为新一代三大主机的急先锋，XBOX360自05年底发售以来全球销量已经超过了一千万台。客观来讲，这个成绩并不算太好——特别是在它比另外两名竞争对手提前一年发售的前提下。最困扰微软的，应该还是360始终无法在日本打开局面的问题。将近两年在日本销量42万多台的销量，Wii刚发售就已经超过了这个数字。不过凭借游戏制作上的渐入佳境以及XBOX LIVE在网络方面完善而成熟的服务，再加上HALO3这张王牌在手，未来的走向对360还是比较有利的。但是这并不能成为微软放松的理由，毕竟Wii如今的全球销量已经逼近900万台，主机之间的角逐以后将会更加激烈。

### 索尼高举降价旗 硬件软件两手抓

不可否认，索尼的前两代PS系主机取得了前所未有的辉煌，并牢牢保持家用主机王者的宝座数十年之久。同样不可否认，作为它们接班人的PS3如今无论在迎接销量还是软件阵容方面处在一个比较尴尬的位置。造成这种情况的主要原因有两点，一是主机价格过高，这方面不要谈什么所谓的性价比，绝对价格就在那里摆着呢；二是已发售的游戏数量少，大作更少，真正值得期待的大作义者不多全是“发售日未定”。不少原定PS3独占大作改为跨平台发售就是一个信号。这次E3展上索尼将60GB版PS3降价100美元是一个比较切实的手段，但是索尼所需要的，远远不止这些。

### 创意化的任天堂 坚决不走寻常路

看来任天堂把宝押在走异质游戏道路上是明智之举，因为不论是从硬件还是软件的销量来看，它都是毫无疑问的赢家。通过新主机的新功能创造了诸多颇有创意和乐趣的游戏，使得即使是很少接触游戏的人们也能马上感受到游戏的乐趣。任天堂在开拓新用户群上的成功有目共睹，但是如今我们也不得不面对这样一个事实：那就是在Wii上已经很难看到“传统”意义上的大作了，不论是Wii还是NDS，销量最好的游戏中往往有许多都是比较“怪异”的游戏。传统大作的成就实际上并不好，这次E3上任天堂公布的新周边更是要将Wii打造成健身机器的倾向……

### 终于露面的新款 向家用主机靠拢

这次E3展上并没有太多震撼的消息公布，索尼的新款PSP还算比较能够吸引人们眼球的了。更薄、更轻、电池续航能力更长，这些其实并非是新款PSP真正的卖点，能够接收电视才是其用意所在。掌机接上电视能干什么？让掌机玩家也能够欣赏到大屏幕的画面，这有现实意义么？如果追求的是端坐在家里的电视机前玩掌机，那它和家用机还有什么区别？这其实是一条制约掌机便携性的“改进”，但是索尼真就这么做了，或许是为了将来万一PS3不行了预先留着后手；不过抛开这点不谈，新款PSP还是有不小吸引力的，至少编辑部里就有人对之馋涎不已。



## 凭创意稳坐掌机天下 拓宽思维引领整个业界

NDS在掌机界的霸主地位早已是不可动摇的了。看看前一段时间的销量榜就可以知道，单单NDS的销量就比排在它后面的所有主机销量的两倍还要多。这样的气势在以往是绝对看不到的，而且不只是在掌机领域，NDS的火爆也将影响到家用机。很多原来家用机的大作都跑到了NDS上。而本次的展会，任天堂的宣传重心并没有投注到这款掌机，而是把更多精力放在Wii的宣传上面。Wii能有今天的成功，和NDS是有很大关系的。可以说NDS是任天堂挑战创新领域的一款试金石，正是因为有了它的成功，于是才更加坚定了在家用机市场也要掀起一场革命的信念。现在的NDS已经进入了稳步发展的阶段，包括已有的众多经典作品，和以后预定要推出的诸多大作，这款掌机的未来只能是越来越好。因此，任天堂现在已经不必再担心要成为NDS特别宣传，掌机市场的最大份额是不会轻易丢失的。

# 看E3

洗尽铅华回归务实理念，  
规模缩减但内容不变，  
次世代大战更火爆上演。

E3缩减规模的消息折磨了玩家一年的时间，本以为今年不会再有往年的精彩，但实际上，精彩也不亚于往年。抛开新主机公布这些年才得见一回的噱头，本次的E3展在游戏公开的阵容方面是绝对不亚于以往。而且随着次世代主机的较量逐渐接近白热化，因此本届展会也更加有看头。每个厂商都有基本相同的展示区域，谁更吸引人呢？有的就是各厂商征服玩家的实力。

## 业界格局重新洗牌 本届E3对决继续上演

### 用诚恳的态度博得人们的欣赏 索尼发布会内容精彩充实

相对于前几届的华丽，索尼本次的发布会显得格外务实。发布会上许多游戏介绍都是通过PS Network来实现的，也算是很得宣传了一下。另外，索尼也没有罗列什么数据来炫耀成绩，从头至尾几乎都是在公开游戏影像。如《GT5》，《MGS4》等大作的影像播放都收到了不错的效果，还有就是《杀戮地带2》的实际游戏画面公布。索尼本次用自己的技术证明了PS3的确是能够做到如



同去年公布的画面水平，至于游戏的内方面面则还有待日后的考察。最后，索尼还宣布现有60GB版PS3降价100美元。本次展会中的索尼确实实现了昔日霸主的骄傲，但却让我们看到了一个务实进取的厂商。

### 以精彩纷呈的影像感动观众 微软为玩家奉上大作盛宴

微软的发布会和索尼类似，都是以游戏的介绍为主，公布了如《皇牌空战5》，《生化5》，《光环战争》等，而最后则以《光环3》作为压轴大戏，博得了满堂彩。微软这次的发布会底气很足，一开场就列出了大把的数据来证明360如今在世界上最上的巨大优势，并将自己主机的数据和其他两台主机进行对比。微软的财大气粗在本次展会上没有得到展示的空间，其新闻发布会也只不过比对手的两家稍微好一点，如乐队等劲歌的噱头令人觉得是经过充分的准备。



——《战争机器》到现在依然是360上最为出色的游戏。而本次PC版的发布更是令无数电脑玩家们欣喜若狂。

### 两大革命硬件同时重磅出击 任天堂将创新进行到底

任天堂现在应该算是独立于360和PS3之外的硬件厂商，他所公布的游戏和其他两家风格完全不同，这次也没有公布任何真正传统类型的作品。任天堂的发布会更像是一个大型的产品试推广活动，其最新研发的《Wii Fit》和专用周边“Wii平衡板”再一次突显了老任的创意。的确，大家都在介绍新游戏，那么关于“新作”这个话题就会变得没什么吸引力，而“新硬件”和“新创意”则显得非常有话题性，也更容易引起人们的关注。于是，本作也很自然成为了发布会的一个重点，并且也是试玩区的最热门游戏。任天堂这次的信心十足，从很多方面都有体现。如罗列出一堆数据跟PS3在对比，可见任天堂已经将矛头直指索尼，打算夺回失去了一年的家用机霸主地位。在三大厂商的发布会中，索尼显得务实，微软显得花俏，而任天堂则是介于这两者之间，并且手段足见间都透着不可一世的王者风范。



# Show Express

## 改革后的首届E3大展完全报道



### 《杀戮地带2》实际画面放出 索尼给支持者们的好答卷

由SCE旗下的Guerrilla Games所开发的PS3第一人射击游戏《杀戮地带2》在本次E3展首度公布了实机游戏画面与游戏试玩。本作是PS2上《杀戮地带》的续作，以未来世界为舞台，故事叙述的是不断往银河发展的人类分裂为军国主义激进派与保守派，展开了一场行军对行星的战争。

自从在05年E3展上公布了概念影片并沉寂2年之后，这次还是《杀戮地带

2》首次以实机的形式展示游戏内容。本次公布的展示仿照了05年E3上那段概念影片的内容，以搭乘飞行载具的SA士兵降落在地面展开战斗为开头，整体观感已有近似先前概念影片的水准。游戏采用阴暗颓废的科幻风格，场景的构成非常细致复杂，并具备高度互动性，墙壁或柱子会随着枪炮的击中而损坏剥落，敌我双方士兵的AI行动与反应也都非常流畅自如。

由于05年的那段概念影片被众多玩家特别是业内人士质疑其真实性，因此这次实际影像的放出也算是索尼给出的一个答复吧。实际影像在画面质量上比概念影片有一定的下降，但是整体水平仍然还是很高的。本作预定在2008年内推出。



### 马里奥赛车最新作发布 全球玩家都能联网对战

任天堂于近日发表，将于2008年推出《马里奥赛车》系列在Wii上的最新作《马里奥赛车 Wii》(暂定名)，支持Wii体感操作与网络联机对战。《马里奥赛车》系列是集合马里奥等任天堂旗下知名电玩角色于一定的趣味赛车游戏，从第一作推出至今已经有15年的历史，期间曾与任天堂各家用于掌上型平台推出多款系列作，并与

NAMCO合作推出过街机版。

游戏将同属附属专用周边“Wii方向盘(Wii Wheel)”，玩家可以把Wii遥控器安装在方向盘型的支架中间，以手握住方向盘的方式游玩，增加游戏的乐趣。游戏将支持任天堂Wii-Fi网际网络联机功能，让全球玩家可以通过网络一同享受对战的乐趣。本作预定在2008年内推出。



### 三国无双新作再掀热潮 五虎上将今秋登陆PS3

光碟于7月17日在日本东京所举办的SCEJ产品发表会“PlayStation PREMIERE 2007”中，正式发表了将于今年秋季推出PS3战略动作游戏《真·三国无双5》，并宣布无双系列在日本的销量已经超过1500万套。

《真·三国无双5》由森中康担任制作人，承袭系列作的战略动作类型，并加入全新的“连舞系统”，展现如同功夫电影般的动作演出。这次登场角色的动作与造型将全面翻新，战场

的战略性与临场感也将大幅提升，以“终极的动作、顶级的战场”为制作概念，来达成更为进化的一骑当千爽快风格。本作预定于9月9日在日本电玩展试玩版，今年秋季推出。



### 超大制作带来的超强震撼 《光环3》软硬件同步出击

由微软Bungie工作室制作的Xbox360顶级FPS大作《光环3》即将于9月推出。微软本次特别包下E3展总部附近的Viceroy Santa Monica Hotel来提供采访媒体的专访与游戏展示行程，并以饭店中最大的金场来进行《光环3》的展示，足见微软对这款游戏上市场作的重视。

除了游戏的演示，现场同时也展示了本次E3最新发表的“Xbox360光环3特别版”主机，该主机采用与游戏主角士官长相同的斯巴达绿色色，以军绿加上金色与黑色点缀，并印有机械印象的纹路与游戏标题，将同属附属相同配色的无线手柄2只以及耳麦1组。

“Xbox360光环3特别版”主机将配备有HDMI数字影音输出端子，与Elite版相同。硬盘容量则维持现行豪华版Xbox360主机的20GB，而非Elite版的120GB。



另外，Xbox360《光环3》的中文版预定9月25日全球同步推出，定价约为人民币350元。“Xbox360光环3特别版”主机则将采取限量方式推出，价格尚待后续公布。



### KONAMI展台焦点直指MGS 小岛秀夫将告别《合金装备》

KONAMI于本届E3中最受瞩目的便是小岛秀夫制作的《合金装备4》，不但在SCE的发表会上以特别来宾的身份受邀登台，在自家发表会上也是重

头戏。不过小岛秀夫表示，《合金装备4》将会是最后一部由他亲自参与制作的系列作品。

小岛秀夫致词完毕后，现场播放了当日中午曾于SCE发表会上中插的《合金装备4》最新宣传影片，影片中展示了能控制士兵的纳米机器，以及雷欧提去年预告片片中与Metal Gear精密的武打场面之后，又再次演出与不死身角色Vamp的激烈对决场面。

SCE发表会中小岛秀夫表示《合金装备4》的实机试玩要等到7月24日的20周年纪念派对才会展出。



↑ 小岛在现场大谈E3对MGS的帮助。



### 皇牌空战6网战要素公布 游戏支持玩家语音通信

本作是系列中首次加入国际网络联机对战支持的游戏，提供了多样化的对战模式，包括所有玩家乱斗的“殊死战”、分为两队相互对抗的“团队对战”等等，并提供多种对战舞台供玩家选择。游戏支持语音通信功能，让参与对战的玩家可以实时沟通、进行联合作战。针对战斗中常用的无线电通话讯息提供了“简易沟通系统”，这样即使是没有耳麦的玩家也能与其他玩家通信，而且讯息会依照玩家的语系设定自动翻译，可进行无障碍的跨国沟通。

所有联机对战的成绩与评价都会汇入线上排行榜中，与全球玩家角逐排行顺位。挤进排行榜高位的玩家，还能获得全球独一无二称号。另外，为



↑ 在网络要素方面的大力增加是本作的特色。

了平衡新旧战机型间的性能差异，让所有机种都能有活跃的机会，游戏中将加入“机体等级系统”，系统会根据胜败的条件，给新型战机加上不利条件，同时暂缓旧式战机加上有利条件，让玩家无需顾虑机种性能的差异，而能选择自己喜欢的机种。本作日版预定在今年11月1日推出，定价为7800日元。



## 更薄、更轻、更娱乐 新款PSP将于9月开卖

SCE于7月12日宣布推出轻量化、薄型的新款PSP (PSP-2000)，重量将减少约33%，且具有将PSP中的影像输出至电视的功能。其大体变革为，新PSP重量为原PSP的三分之二、约189克(原PSP约为280克)，厚度约为原PSP的五分之四、为18.6厘米(原PSP约为2.3厘米)，迈向薄型化、轻量化，具有影像输出端子及更快的读取速度，其电池容量为1200 mAh(原PSP为1800 mAh)，不过续航续航能力不会比原来的款式弱。

从正面看，新版PSP的造型与旧版并没有什么差别，比较显著的只有扩音孔从下面移到上面，其余功能按钮与灯号等都与旧版主机相同，尺寸大致上也是相同的。主机背面的厚度明



↑ 平衡一失此刻的心情会兴奋吗？  
显变薄，原本左右两侧凸出部分变平，电池盒盖的造型与设计也随之变更。PSP左侧的无线网络开关移到上方红外线传输端口的上方，记忆卡插槽则是往上移到与L键相接的银色边缘处。右侧

基本上并无变动。机身边缘的棱角部分变得更圆滑设计，PSP下方的扩音孔移到上方，触控耳机麦克风端子位置调整，设计有变更，需搭配新版耳机，同时兼作影像输出端子，电源端子处的座充接口取消，只剩圆形变压器插孔。PSP上方的红外线传输端口取消，UMD光盘掀盖的开启方式从滑动开关改为直接掀开，并取消光盘弹出设计，USB扩充部分不变，原本的麦克风或摄影机周边仍可沿用。

现场则以新版PSP搭配索尼输出线播放UMD影片《蜘蛛侠2》，虽然UMD的容量不到单层DVD的一半，但是在先进压缩技术的帮助下，画质相当优秀，与DVD相较之下可说是毫不逊色，而且输出时能以完整分辨率重现，不受限于PSP解算分辨率。

整体来说，新版PSP的外观造型与旧版并无太大差异，取消的部分也都是先前没有用到的，轻薄化的机身提升了可移动性，影像输出功能更是大大扩展了PSP的应用范围，以后PSP玩家将可以视情况以不同的方式来享受游戏与影音的乐趣。除了外观可见的变更外，加增的64MB存储器预计将可改善游戏读取速度，不过目前还不清楚相关的运作方式与支援范围。

目前PSP的全球出货量达2500万台以上。新款PSP预定今年9月起陆续在日本、美国、欧洲上市。



功能外观进化  
随身娱乐更佳

→ 通过对比可以很明显看出新机型比原来要薄一些，但手感会不会变差呢？



← 本次的电源接口处取消了座充的设计，原先的设计中其实有很多这种大家平时根本用不到的东西。通过这次改版之后便不会再有那些浪费成本的设计了。



## SCEA发表80GB版本PS3 60GB版本降价100美元

索尼美国分公司于7月9日正式对外宣布，将于今年8月份在北美地区推出内置80GB硬盘版本的PS3，该版本售价为599美元，并且自即日起将现有的60GB版本PS3主机价格从原来的599美元降为499美元。

这次发表的80GB版PS3，在规格方面与之前的韩国版80GB相同，都是采用欧版的精简版新设计搭配80GB的大容量硬盘，并将同捆PS3游戏《摩托风暴》。现有的60GB版PS3仍将继续贩售，定价下调100美元。至于20GB版的PS3，早已在北美地区停止销售。SCEA表示，在光盘盒装游戏部分，除了现有的40款游戏之外，将于本财年内北美地区推出超过120款新游戏，其网络版市场“PLAYSTATION Store”上已经推出超过60种下载游戏以及相关内



↑ 80GB版的PS3只会发售美版。  
容，之后还将推出更多下载新游戏与“PS Home”3D虚拟社区功能。

本次的降价措施仅限北美地区，其余地区目前并未发表任何具体的降价计划。根据日本媒体报道，SCEJ方面表示日本地区目前并无降价计划。按照如今的汇率换算，降价后的60GB版PS3，折合人民币约为4000元人民币左右。



## GT赛车新作今年十月发售 序章作品也让你甘心掏钱

SCE于7月17日举办的“PLAYSTATION PREMIERE 2007”会中宣布，将于今年10月推出PS3驾驶仿真游戏《GT赛车5 序章版》。本作是知名驾驶仿真游戏GT系列在PS3上的最新作，游戏将以1080p、60fps的高分辨率流畅画面呈现，并支持最多16人参与的网络网络联机对战。

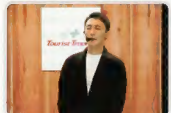


↑ “序章”都能拿出来卖也就只有GT了。

的最新概念车款。

本作将大幅提升网络对战功能，能够参与竞赛的车辆尺码为16辆，是前作的两倍，大幅增加竞赛张力。相关仿真运算的精确度更为提升，计算机操控的竞争车辆人工智能也有大幅提升，AI会根据各自的判断来遵守自己的行进路线，并伺机取得领先地位。

玩家还可自行设定桌布，直接从画面上查询活动行程、好友排行、世界地图与各地天气……等信息，各功能三选项采用类似QMB的图标设计，并支持3D网络虚拟社区服务“Home”。本作将配合9月东京电玩展与10月东京国际车展展出，价格未定。



## VR战士5将推出360版 对应XBOX LIVE强化网战

由SEGA AM2制作、移植自街机同名作品的XBOX360版3D格斗对战游戏《VR战士5》预定在今年秋季推出。360版《VR战士5》是以阶级版内容为基准所移植，强化了反馈感处理，提供更丰富的游戏体验、支持震动反馈，并加入Xbox LIVE联机对战、网络排名、下载回放记录等丰富的线上功能。本作的PS3版本已经发售，这次的360版主要在于对于网络部分所作出的强化。



↑ PS3版在画面上仍然有不足之处。这次的360版也会对此加以改进。



## 微软游戏事业部副总裁皮特摩尔转投EA 两大公司高层人员“互换”背后有何深意？

就在E3即将结束不久，北美著名游戏厂商EA就宣布了一条爆炸性新闻：微软游戏事业部副总裁皮特·摩尔（Peter Moore）将离开微软，并且将就任EA SPORTS的部门总监。皮特·摩尔在EA SPORTS的正式上任时间将是今年9月份，并且直接对EA首席执行官约翰·里奇蒂耶（John Riccietelle）负责。

就在前不久，约翰·里奇蒂耶曾对EA进行了一次比较大的改组，EA将分成四个独立的部门，每个部门由该部门的总裁全权负责，部门总裁则是直接向约翰汇报。除了皮特·摩尔即将上任的EA SPORTS之外，弗兰克·吉布（Frank Gibeau）负责的是“EA Games”，凯西·维拉瓦吉（Kathy

Vrabeck）负责的是“EA Casual Entertainment”，南茜·史密斯（Nancy Smith）负责的是“The Sims Label”。之前的EA虽然也基本是按这四个大的部门设置，不过近年来由于EA旗下的游戏系列越来越多，整个公司架构过于庞大，因此约翰才于前不久进行了这次公司结构改组。

在2003年正式加入微软之前，皮特·摩尔曾先后担任过著名运动品牌锐步的高级副总裁，以及诺基亚美国分部的首席执行官。他加入微软之后，对微软游戏事业方面做出了非常大的贡献。约翰·里奇蒂耶表示：“皮特·摩尔在游戏和运动这两个领域所取得的成就使得再没有任何人比他更适合EA SPORTS的

总裁了。不管是早先他在微软时作为我们的伙伴、还是更早时他作为我们的竞争对手时所表现出的预见性和领导才能都赢得了我们的尊重。”

皮特·摩尔则表示，“EA SPORTS的工作人员们创造了游戏业界中一个非常著名的品牌，而约翰的改革将有利于公司的成长。没有约翰的加入EA并且将我们全家搬回旧金山的海岸更让人兴奋的事了！”

微软方面，取代摩尔原来位置的则是EA的前任总裁——马特·立克（Don Mattrick），他在EA曾先后担任过太多的职位并曾被选为总裁，如今在微软他担任的是部门顾问。微软方面的发言人表示能够找到克作为皮特的接任者是很好



↑皮特在微软游戏部门的功绩卓著。

好的结果，曾在业界拥有丰富的经历。EA和微软这次的人事变动看上去就像是双方高层人员的互相交换一般，不知这背后是否还隐藏着什么玄机？



## 第四代电子鸡玩具上市 交友、生育、上网样样行

BANDAI于7月13日宣布即将在我国台湾地区推出第四代电子鸡游戏机，新型的电子鸡除了红外线传输、网络服务功能，让玩家们的电子鸡可以与其他电子鸡交友、谈恋爱、生小孩等等，甚至进入虚拟世界去生活。

自从1996年11月23日问世以来，电子鸡曾经全球发行过一股虚拟世界的饲养热潮，2004年又再度推出新款电子鸡，至今为止的10年内全球的电



子鸡销售总量已经超过七千万。BANDAI这次是在FunBox夏日玩具节活动中公开的新款电子鸡，同时还派出了电子鸡的玩偶偶，现场还有试玩活动，第四代电子鸡售价为695元新台币，折合人民币大约为174元。

BANDAI是日本玩具公司董事总经理大木铁平表示，此次在台湾推出第四代电子鸡，新增红外线与网络功能，玩家可以通过红外线连接装置，与其他电子鸡交友、玩游戏、交换礼物等，如果找到喜欢的对象，还可以结婚生子，甚至可能繁衍很多代。玩家可以借由购买电子鸡时附赠的密码，免费注册电子鸡网站让你的宠物在虚拟世界中购物、喝咖啡、看医生等，过着拟人化的生活，玩家在虚拟世界中购买的物品，还可带回随身电子鸡游戏机上，拿来自用或是送人皆可。



## PS3在日本销量经过百万 与Wii的数据比例为1/3

根据日本著名游戏杂志《FAMI通》最近的一次数据统计表明，自从去年11月11日在日本正式发售以来，截至统计截止的今年7月15日，PS3在日本国内的总销量终于突破百万，达到了101万。这项统计结果是该杂志根据日本3500多家贩卖PS3主机的商店反馈后得出来的数据。作为比较，同样也是在这次统计中得出来的数据表明，任天堂的Wii在日本国内的总销量已经超过了290万台，由于Wii的销量统计截止日期是今年7月8日，比PS3稍早，所以现在的实际销量应该已经突破7300万台。三大新主机的另外一位主角，微软的XBOX360在日本的总销量则是420万705台。

从以上数据结果我们可以看出，PS3和Wii目前在日本的销量比例约为1:3，路透社指出，索尼的PS3在日本销量超过百万所花费的时间是任天堂Wii的四倍！与PS3相比，提前一年发售的XBOX360尽管在欧美市场反响很好，但日本玩家就是死活不买它的帐，两年下来42万台左右的成績连PS3的一半都不到，更别说和发售以后就一直销量飙升的Wii相比了。好在360是东方不亮西方亮，但PS3不但在日本战绩不佳，在欧美和其他地区市场的销量也不如人意。发售后八个月才在美国突破百万销量，与PS3当初的无限辉煌相比，PS3目前的处境实在是让人难以想象。



## 独具创意的粘土制作游戏 小小星球上的另类大世界

《小小星球》是由Media Molecule开发，SCEA预定2008年推出的PS3动作解谜游戏。本作是一款采用粘土风格3D绘图与2D横向滚动家玩法的动作解谜游戏，玩家将操作可爱的粗布小娃娃，在多样化的场景中进行冒险、解谜与创作。

本作以“游戏、创作、分享”三大目标为创作理念，融合游戏与创作两大主题，玩家可以在游玩过程中收集与获得各式各样的创作素材与能力，并使用这些素材来进行关卡的创作，还可以通过丰富的网络社区社群功能，一同游玩、创作与分享。游戏的创作功能非常直观弹性，提供日常生活中可

见的各式基本对象，以及用于对象创作的各式材质与形状模板，让玩家通过复制、缩放、堆栈、连接、塑形、镶嵌、镂空……等雕塑手法，以及上色、喷漆、贴图等多种方式，来建构出各种自创对象或场景。

游戏中所有对象与场景都将依照真实物理法则运作，当玩家使用木块搭建结构时木块具有重力，并加上木制的轮子后，战车就可以在斜坡上滚动；在翘翘板的一边放下重物，就可以将自己弹射到半空中等等，体验充满互动性与变化性的小世界。本作预定在今年公布试玩版，并于2008年推出。



## 灵魂能力新作改变类型 舞台跨越欧亚两大大陆

BANDAI NAMCO旗下著名的3D刀格斗游戏《灵魂能力·传奇》日前公布了最新消息，作为系列最新作，本作的类型不再是传统的格斗，而是改为了第三人称动作，以《刀魂》与《剑魂》两系列作之间的时空为背景，并采用Wii独特的动态感应体感操控。从这次官方放出的画面中，可见识到格斗、多普、御剑平四郎、艾薇等熟悉的玩家角色，他们将在埃及



↑这次的灵魂能力“传奇”带有很明显的无双系列风格。

陵墓、地下迷宫、雪怪等横贯东西的冒险舞台中，结伴对抗盗贼、忍者、蜥蜴人、木乃伊等敌人，此外还将有阿塔罗斯、法老王、飞龙等强劲的BOSS等待玩家来挑战。

本作由Jin Okubo担任制作人，导演是Tetsuya Akatsuka，这两人都是系列作的重要制作人。他们表示，本作的制作目标是让所有人都有可能通过简单的操作进行游戏，游戏中的关卡都不长，最短的只有5分钟，最长的有15到20分钟。虽然关卡很短，但是本作的关卡数量将会非常庞大。在本作中，武器能力将会非常明显地影响到人物能力，例如火焰剑将会让角色拥有火焰的相关能力。由于类型从以前的格斗游戏改成了如今的动作过关，所以无论在战场环境还是战斗手感上都有较明显的无双风格。本作预定在今年冬季推出，价格未定。





## Wii成为大众娱乐新平台 任天堂发布3款创意周边

任天堂于7月11日上午在美国洛杉矶Santa Monica举办E3发表会，会中以融合传统核心玩家族群与全新休闲玩家族群为主题，发表了多款Wii的新硬件周边。这些新的周边硬件包括“Wi 光枪枪 (Wi Zapper)”、“Wi 方向盘 (Wi Wheel)”、“Wi 平衡板 (Wi Balance Board)”。

Wi 光枪枪是可将Wi遥控器与双



1 官本座就是任天堂的创意最佳代表。

按钮手柄组合成光枪枪型的支架，预定于《生化危机 安布雷拉编年史》同步推出。Wi方向盘则是将Wi的遥控器手柄转化成为方向盘型控制器的周边，预定于《马里奥赛车Wi》同捆推出。除了延伸原有Wi手柄的扩充周边外，官本在会上还亲自为大家展示了全新的Wi使用多功能控制器的周边“Wi平衡板”，这是具备压力感测功能的踏板，可感测玩家双脚踩踏的压力与身体重心的位置。搭配“Wi健康 (Wi Fit)”等软件，可提供体操、瑜珈等训练课程与小游戏，达成健身、减肥与娱乐的效果。虽然目前只发表了以健身为主轴的“Wi健康”，不过从示范中所展现的多样化运用来看，未来势必会有更多游戏运用到这款独特的控制器周边。



## Wii娱乐健身功能发挥到底 任天堂Wii新作让你动起来

任天堂最近公布的《Wi健康》是一款健身训练游戏，通过专门的“Wi平衡板 (Wi Balance Board)”来提供体操、瑜珈等训练课程与小游戏，达到健身、减肥与娱乐的效果。Wi平衡板是Wi专属的输入周边，采用与Wi遥控器相同的蓝牙无线传输，具备多重压力感测功能，可感测玩家双脚踩踏的压力与身体重心的位置，因此可用于测量体重、判断练习动作的正确性，以及模拟趣味小游戏。

《Wi健康》将通过Wi平衡板的压力感测功能，提供伸展体操、有氧舞蹈、瑜珈动作、俯卧撑……等一系列的健身训练课程，来改善使用者的



体态与健康，并提供体态追踪功能，使用者可通过Wi来区分与记录自己的体重，长期追踪观察锻炼成果。除了严重的健身训练外，《Wi健康》同时也提供了跳台滑雪、呼拉圈、滚球、足球射门……等趣味小游戏。



## 《寓言2》打造最强角色扮演 众多新系统颠覆传统规则

《寓言》是XBOX上有名的角色扮演游戏，凭借极具特色的战斗系统以及庞大的世界观赢得了大量XBOX玩家的支持，在今年E3展上《寓言2》公布了不少新消息，特别是在游戏制作人彼得·莫利纳兹 (Peter Molynaux) 的访谈中更是透露许多内幕。

彼得是业界知名的老牌游戏创作者之一，曾推出过《黑与白》、《地下



1 《寓言2》是非常值得期待的作品。

城守护者》、《上帝也疯狂》等众多经典名作。彼得表示，他的目标是打造史上最佳并且是大家前所未见的角色扮演游戏。《寓言2》承接前作的自由度特色与多样化成长系统，本作的目标是打造一个具备宏伟深邃内容，但任何人都能轻松上手并完成全部内容的RPG。当该可到游戏中的角色是否仍采用传统的HP系统时，彼得表示传统游戏之所以要使用HP等数值化的计量表系统，最大的目的就是用区别角色的生死状态，HP降到0通常代表角色死亡，从最后记录点重来。但是在本作中，并不会采取击HP的多少与角色的生死，就算主角被敌人击中，也只会留下一个底牌作为印记，游戏仍会继续进行下去，并不需要因此而中断重来。



## 凉宫春日与SOS团员的逆袭 人气动漫作品登陆PSP

当红卡通动画作品《凉宫春日》的续作，将被改编成PSP冒险游戏，本作的名称是《凉宫春日的约定》，游戏将以文字冒险的方式进行，并将有全程语音，舞台是即将举办“北高祭”的学校。描写团体春日日和SOS团员们在决定要拍摄电影时，动画中未有描述的中断故事，并且为每个角色都准备了对应的结局及重要要素。本作包含了许多小游戏，例如沙滩排球以及在原作中的游戏也都有可能出现。游戏将采用新系统“SOS”。



seamless operation system)，这个系统简单来说就是指游戏中的角色在会话时，除了眼睛及嘴巴的张口外，还会以头部的轻微晃动及配合呼吸的胸部起伏来作更进一步的表演。本作预计在2007年内发售，价格未定。



## 著名电影导演等于游戏开发 斯蒂芬·斯皮尔伯格处女作

大导演在电影圈的名字可谓无人不知，然而他也不甘心只待在电影圈内，目前，EA公开了两款其洛杉矶工作室与奥斯卡最佳导演斯蒂芬·斯皮尔伯格合作的原创游戏细节。斯皮尔伯格表示，自己本身也是个游戏玩家，一直对制作游戏很有兴趣，这次终于有机会亲自和EA协力开发游戏，他感到非常高兴。

据悉，双方一共有三款游戏在合作开发之中，这次公布了其中两款。第一款是专为Wii打造的，将在传统的方块游戏中加入更多的创意，适合各

种年龄层的玩家，可在充满挑战、动作要素的互动游戏中相互较量，具有单人、合作或对战游戏模式。玩家将运用Wii的独特手柄来建造自己的有趣游戏和建筑物，或是把这些东西全部毁掉。

另外一款游戏是强调策略性刺激的当代冒险游戏，玩家将担任一场场之旅的主角，故事的走向会由玩家的个人行动来决定，游戏将着重于玩家与虚拟女性人物（她拥有诸多未来可能性的钥匙）之间不断变化的关系。这款游戏将在PS3、XBOX360和PC上跨平台推出，目前尚未公开发售日期。



## 战国无双新作更名KATANA 用体感方式体验一骑当千

由日本光荣公司制作的Wii体感动作游戏《战国无双 KATANA 原名WAVE》是以《战国无双》为基础制作的战国游戏，游戏中玩家可以透过Wii的遥控器与双握把控制器来操作众多战国武将，在战场上进行激烈的厮杀。游戏的故事背景为群雄割据的日本战国时代，立志要统一天下、人头地头的他，有目标成为最强剑豪、努力修行的人，有怀抱野心、誓将成为天下霸主的他，众多追求不同人生目标的乱世豪杰 将拿起自己的武器，勇敢投身于九死一生的战场。



本作中将收录刀枪等4种近距武器，以及弓与火枪等4种远距武器，每种都有各自的招式与特性，并可用于游戏过程中不断获得更强力的武器。游戏的主要模式为“无双演武”模式，包含了4个章节、5场战役，每场战役都是由多个部分所构成，有的就是要打倒大量的敌人，有的则是要以远距离攻击方式来攻击敌人等。游戏在系列中首次采用了“第一人称模式”，玩家将可以以主角的方式从正面

“新作 改以往风格”是第一人称视角，迎击敌人，同时还必须对抗隐藏在视线死角突然袭击而来的敌人，体验与以往不同、人称视角不同的魄力演出。此外本作还包括应对各种挑战的“身手测试”模式，此模式可作为获得购入道具的金钱，也可以作为“无双演武”之外的修练模式。此外还包括无双系列特有的“武器收集”、“特殊道具收集”等要素。本作提供了多样化的对战模式，包括比赛最快打败大量敌人的“骑当千”、不受到任何伤害到达目的地的“绝体绝命”等等，并可使用“M1”来记录玩家的个人数据和对战成绩。



## 赛车作品挑战混战模式 《PGR4》征战上海赛道

Xbox360竞速赛车游戏《世界街头赛车4》的制作团队，于E3展前接受了媒体的采访，谈到了关于本作的新作内容。

首先，游戏收录了1957年到2006年的120种各式经典车型，并首次加入摩托车、摩托车与汽车还可以同台竞技，让玩家体验与平时所玩不同类型的挑战与乐趣。

其次，本作的游戏功能再度强化。当玩家进入游戏后，可以选择自己的国籍与国旗，成为各地的虚拟赛车选手。后续可通过Xbox Live联机来参与地区性乃至全球性的竞赛，并可组队参赛，最多可让8名玩家联机对战，也支持单人对战模式双人联机对战。

至于赛道方面，游戏预定收录10



本作的制作人力主打竞速赛车传统

个世界的知名都会赛道，目前已知包括东京、纽约、伦敦、拉斯维加斯等原有赛道，以及上海、澳门、圣彼得堡、魁北克等新赛道。制作团队表示，这次的天气系统使用许多新科技来呈现，其中包含加入的上海赛车制作。因为上海的建筑物与景观呈现实在太复杂多变了。



## 生化、恶魔猎人双拳出击 CAPCOM两大主力登场

CAPCOM在本次E3展中，首次公布了生化危机5的实际游戏画面，并以Wii、生化危机 安布雷拉编年史，与PS3 恶魔猎人4的试玩成为现场的宣传展示重点。

生化危机5 继前年正式发表并放出概念影片之后，于本次E3的预告与SCE发表会中首次公布了多机画面，截至目前公布的影片来看，《生化危机5》的游戏舞台来到非洲，主角特雷佛对众多狂暴的村民以及新种病毒的威胁。目前游戏仍以影片播放方式展出，并未提供试玩。另外，配合本次任天堂展前发表的 Wii 光枪游戏《生化危机 安布雷拉编年史》也备受瞩目，随时都有人等候试玩。游戏的内容和一般光枪射击类游戏类似，并具备射击以外的互动要素。游戏将与Wii光枪枪架同步推出，虽然



新作的生化注重解谜、手感的需要。

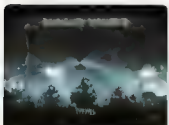
不使用Wii光枪枪架也不影响游戏，不过安装之后可提供更逼真的光枪射击游戏的操控感受。

现场设置了3台《恶魔猎人4》的试玩机台，其中收录了库拉奥卡，可以体验基本的大枪射击与子弹射击、冲刺突击、浮空连射与蓄力枪击，以及运用恶魔之石来施展地底的抓取与重锤等。游戏提供了比以往系列更大幅度的舞台，并维持一贯的流畅表现。



## 《光环》衍生作品人气暴涨 史诗级战略游戏《光环战争》

采用《光环》世界观制作的Xbox360即时战略游戏《光环战争Halo Wars》，于本次E3展中首次针对媒体进行展示，媒体还专访到游戏首席设计师Graeme Devine，深入了解游戏的内容。



本作可能会吸引很多fans的喜爱

该游戏由曾制作PS知名即时战略游戏《帝国时代》系列的Ensemble Studios费时2年半所开发，游戏的时空背景设定在《光环》作品的25年前玩家将率领联合国星际指挥部 UNSC

的“灵灵 Spirit of Fire”，对抗外星大军。展示中首先呈现的是联合国星际指挥部的指挥基地，整个基地的构成非常细致，而且有着生动的演出效果，就算玩家没有下达任何命令，基地中的各种设施依旧会持续运转，军官会有教督督促士兵们进行体能训练与军事训练，呈现出十足的景象。

即时战略游戏的一大重点就在于单位的选取与操作，对于不使用鼠标的应用游戏机来说，操作界面的设计更格外重要，对此，《光环战争》采用了专门针对家用机手柄所设计的操作方式，只要通过摇杆与按钮，即可快速简便地进行单位选取。

关于《光环3》的互动部分，制作者表示由于《光环战争》的时空背景是在《光环》系列之前，因此他们并没有打算让两者进行互动，士兵长也不会出现在游戏中。



## 马里奥银河美版发售日确定 在缤纷星球上的有趣冒险

超级马里奥银河 是马里奥系列首款Wii正统续作新作，针对Wii独特控制方式设计，找回了本系列



马里奥将跨越浩瀚的银河，在形形色色的星球、冒险。从本次展出的画面中，可见到广大银河舞台各种稀奇古怪的星球，马里奥的冒险旅程也将不再单调，另外还会有新的“蜜蜂”以及水中冒险关卡等等。游戏将支持双人合作过关，其中一人操控马里奥，另一人可帮忙收集星星，前倒或敌人敌人。本作预定在今年11月12日在北美地区推出。

·马里奥银河为动作游戏开发的代号词。



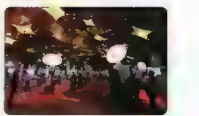
## 昔日业界第一展会成功转型 2007年E3展规模大幅度精简

本届E3展的形态转变，展出规模大幅缩减，场地部分由原本的洛杉矶国际会议中心 LACC，转移到圣塔莫尼卡周遭的饭店以及航空中心Barker Hanger举办。本届E3展的中枢设在Fairmont Miramar饭店，包括主办单位ESA办事处、人员主理以及厂商发表会场等，都没在此饭店。

集中展出的场地是设在圣塔莫尼卡机场的航空中心Barker Hanger，该场地是圆形的停机棚，面积远大于往年E3的LACC，大概只相当于往年一两个大型厂商摊位大小，厂商摊位最多也只有6公尺宽，设置4个展示台，最多展出12款游戏。因为厂商摊位都是制式设计，并没有独立的布置，因此只能从看场区分，以往各厂商摊位争夺斗场的景象也见不到了，不过这样的设置方式减少了厂商的无谓攀比，厂商也无法设置超大豪华摊位，而是和任天堂同等的待遇。

现场参观人数较往年来说也是大幅减少，所以试玩机台也都很容易就能得到。不过另一方面也是因为场地展E3中仍有展商，点卡厂都另外租了饭店来设置自家专属的展示摊位，因而分散了参观人潮。

现场最热火的莫过于任天堂推出的 Wii，因为在现场可以提供试玩，所以吸引了许多参观者驻足。其它像是SCEA、EA、KONAM、SEGA等也都提供了游戏试玩。



这次的E3展会，任天堂同



## 最终幻想7十周年特典 核心危机特别版PSP推出

SQUARE ENIX于7月17日宣布，PSP角色扮演的游戏《最终幻想7-核心危机》将于9月13日与游戏同步推出新版PSP主机同捆套盒“最终幻想7-核心危机 FFF 10周年纪念限定版”。本作是以本传7年前的时空为背景，玩家将扮演与本传主角克劳德有着深厚关联的克劳德前队友巴拉斯，通过他的经历来体验本传中未曾提及的“秘密”。

这款限定版PSP套盒的定价为25890日元，限量发售7777套。同捆版PSP主机采用轻量化新版设计，配



色为冰银，以银色与黑色为基础设计，背面印有“FF7 10周年纪念”标题与原创游戏人物图像，以及限量编号。包装中并附有以象征主角克劳德刀样式设计为基础的吊饰。





# 杀阵

## 一、暗涌的杀阵：

在许多怀有某种未来憧憬的资深玩家眼里，E3 2007实在乏味而缺乏激情。规模大幅缩小的展会，减少的并不仅仅是参展人数，过去走马灯式方唱罢我登场的业界明星们已不再是舞台主角，可供媒体大肆炒作的新闻话题也因此乏善可陈。然而E3 2007对于已经进入中盘阶段的本轮Next Gen主机大战来说是一个具有标志性的节点，三大硬件厂商无不以前所未有地“务实”态度全力以赴。或许正因此缺少了以往几届展会那样华贵绚烂的肥皂泡沫，才会让观众们感到有些无趣。

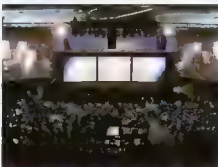
可以毫不夸张地说，本届E3是历代以来最血腥惨烈的一次商战阵势，微软和任天堂不约而同地拿出手中最强悍的王牌，意图将目前深陷泥沼中难以自拔的PS3早早扼杀在摇篮中。这大概也可以算是一次不谋而合的“合谋”。即将迎接诞生以来首个年末商战的XBOX360已经顺利进入了软件全面收获时期，而《横行霸道》和《光环3》为标志的大作群确实无愧于“史上最强”的自诩。至于任天堂，完全展现了“史上最强”田畑希望尽快快刀出手中王牌的战略部署，破天荒地由四个月内投入一款由社开发的百万级超大作，《银河战士3》、《超级马里奥银河》和《任天堂全明星大乱斗X》，再加上《夜精灵》等一批第三方作品的协同作战，任天堂显然意图复制当年NDS软件连携攻势的成功之道，进一步加速硬件普及。从9月开始的四个月时间里，XBOX360和W将拥有10款以上百万乃至千万级别的超级大作阵容登场，可能给意图重新振作的索尼PS3造成了相当沉重的打击。对于索尼之前宣布60G版PS3降价100美元的举措，微软和任天堂在各自的发布会上均未置一词，除了市场领先者的好客以假以

外，索尼的举动应该完全在两位预估范围内，不约而同地以软件攻势来消弭硬件价格战的潜在压力。微软此番发表了重新内部设计的新版XBOX360和《光环3》同捆版套装主机，却没有正式公布销售价格，其意图显然也是在观察PS3的降价效果，再制订合理的战略价格后再发制人。毋庸置疑，硬件成本较低的Wii肯定在三大次世代家用主机中拥有最大的价格回旋余地，至今仍在许多地区货源严重紧缺的Wii完全没有必要降价促销迎战，任天堂极有可能在年底必推出类似《超级马里奥银河》游戏同捆版主机的形式来进一步促销。

今年索尼发表会上少了PS之父久多良木健自信从容的微笑，会场气氛无形中显得有些压抑冷清。被邀请出场的第三方重要嘉宾也只有小虎秀头这张老面孔。尽管索尼极力铺陈出一派歌舞升平的景象，软硬件各方面缺乏话题的静寂依然无法掩饰，SQUARE-ENIX置身事外的冷漠更是让许多人对PS3的未来命运备加担忧。

戴尔·卡耐基曾经说过“一个合格的经营管理者首先应该清楚自己的企业在市场所处的位置”。现任SCE执行总裁平井一夫显然比其前任更为明智现实，虽然上任只有不到一年时间，索尼游戏事业已经摆脱了被竞争对手一哄而上的被动局面，转而采取防守反击的持久战略。E3 2007的发表会正充分体现了他所构想战略部署。平井在发表会后接受媒体记者采访时自信地宣称PS3的生命周期将长达10年以上，索尼会在硬件普及的不同时

期针对性地采取不同的软件策略，现阶段会全力拉拢核心玩家层为战略重点。索尼在本次发表会上并没有如许多狂热拥趸期待的那样推出性能大幅进化的PSP后继主机，而是发表了“进化”的改良版主机，虽然新PSP在电池续航时间等诸多方面进行了强化，索尼却并没有对此过分强调宣传，反而在对应软件方面大作文章。索尼经营层对携带游戏主机市场的形势已经有了足够清醒的认识，选择在正时推出新



主机行销和如日中天的NDS决一雌雄，几乎毫无胜算可言，甚至可能因赤字扩大进一步拖累整个集团的经营业绩。重新设计的PSP在硬件成本核算上更加合理，索尼现行的策略就是通过加强软件支持等内容服务努力维持一强弱的市场对峙格局，继续牢牢锁定核心玩家群体中积累

口碑，等待合适的时机卷土重来。索尼在发表会中正式确认了北美地区60G版本PS3降价100美元的消息，或许有人对日本和欧洲没有同时进行价格调整感到奇怪，就笔者看来日本地区没有降价的原因是现时正处在传统的淡季，索尼肯定会安排在9月的东京TGS展上宣布降价，再配合大作软件攻势，以求在年末商战取得理想战果。欧洲市场因为PS3发售不过3个多月，销售状况尚未足够明朗，匆忙降价反而会引起先前购机的消费者严重不满情绪。北美地区是全球最大的娱乐消费市场，PS3的月销量已经远远落后于同时期推出的任天堂Wii，率先降价刺激市场消费是必格的举措。

索尼通过大屏幕、震动播放的PS3新作视频的高

度丝毫不逊色于号称“史上最强”的XBOX360年未软件阵容，甚或有过之。然而实际可以赶在2007年年内发售的作品却寥寥无几。曾经有日本业界事情通晓PS3的可以在2007财年年度以内顺利发售的游戏不过50款（日本本土），这个传闻的真伪在E3展会中得到了验证。SCE社全体的努力使得软件严重匮乏的状况得到了有效改善。平井一夫在发表会上着重强调和广大第三方独立游戏开发商合作的重要性，除了EA、UBISOFT、MIDWAY等传统合作伙伴以外，此番韩国著名的网络游戏开发商NCSoft也宣布PS3平台首度进军TV游戏领域。索尼和微软在发布会上就XONAM社招牌大作《合金装备4》的争夺战一度呈白热化，据说凭借了SCE副总裁佐佐木康彦的深厚人脉，索尼最终成功确保了该游戏的独占发售。此外，曾经在XBOX360平台上发售了超大作《战争机器》，EPC GAME也宣布推出PS3版《虚幻3》，并计划在2008年发售比XBOX360版更快捷方便的虚幻3开发引擎。这些

积极努力的成果，确实给予了习惯于全权势的微软有力的打击。远水解不了渴，2007年下半年真正支撑PS3大局的还是索尼自出的游戏，《杀戳地带2》、《龙穴》和《天剑》等第一方和第二方作品都已拥有相当高完成度。不过，《GT赛车5-序章版》的发表，也凸现出软件严重匮乏的现状。除了那些被媒体连番炒作的传统游戏，索尼的PLAYSTATION HOME和《The Big Planet》（《小小大星球》）很有可能成为未来制胜的黑马，《The Big Planet》是基于索尼集团GAME3战略研发的互动网络游戏平台游戏，其开发也借鉴了时下炙手可热的PC用虚拟网络社区游戏《第二人生》（《Second Life》），或许未来玩家可以在游戏中购买到索尼的手机、彩电、数码相机乃至生命保险，甚至还有其他厂家的产品。——真正现实是预定计划，PS3的厂商价值将得到本质的飞跃。E3 2007标志索尼游戏事业业已完全摆脱了久负多良不健软件制程的硬件技术至上方针，重新回到凭借软件制程的老路上，这无疑是最新颖的战略思想。

就像曾经去岁曾经反复强调的，世间事物非永恒静止不动。

虽然索尼一再努力试图挽回劣势，但是其两个竞争对手，一个如日中天、另一个方兴未艾，年末商战形势之凶险较之去年有过之而无不及。由于第三方对应游戏相对延期延期，PS3原本就捉襟见肘的软件阵容更加捉襟见肘，很难低御来自两方的夹击。索尼自出软件的主要消费群体一直是介于PC和N64之间的中坚群体，但从目前所知的年末软件阵容，大多和XBOX360碰撞的车枪球类硬派游戏风格重合，未来同类型游戏品质和知名度间的直接对话势必不可避免。类似4000万美金的重金打造的“业界神话”《杀戳地带2》和枪战类《光环3》之间的胜负，显然不言而喻。而《战锤》和《魔兽争霸6》之间知名度的巨大落差，亦毋庸多言。至于屈指可数的几个冒险风格的平台游戏，根本无力和任天堂自出的看家大作相抗衡。精明如平井一夫非但不值得看衰下场的道理，然则由于王牌阵容有限，也只能徒劳奈何。索尼现在只能期望在年末商战中不要失分太多，市场占有率 日跌竞争对手进 步渐

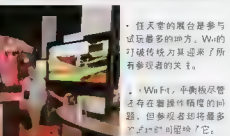
，第三方阵营的军心势必严重动摇。

通过E3 2007的观业界大势，年末商战毫无疑问将是微软和任天堂之间争夺TV游戏产业主导权的全线战，同时也是两种截然不同未来发展理念的直接对话，胜利者非常有可能从此成为本世纪Next Gen主机大战的霸主。

索尼和它的PS3，今后TV游戏产业将扮演怎么样的角色，或许只有天知道。

## 二、任天堂：

去年底的任天堂发布会，当类纸笔者的老远家从岩田口中听说任天堂正由宫本茂大神亲自操



• 任天堂的展台是参与试玩最多的地方。Wii的打破传统方式迎来了所有参观者的关注。

• Wii Fit，平衡板尽管还有在操作精度的问题，但参观者却将它更多的时间留给了它。



刀开发一款健身游戏时，内心深处还残留着恐惧。非常担忧由于NDS玩得过于轻松，任天堂可能因此企图简单COPY携带游戏市场的成功经验再求一逞，最终会遭遇全面失败。

约70分钟的任天堂E3 2007发布会的大半时间都在占吉里罗罗数据的沉闷气氛中度过，即便是Wii版《马里奥赛车》的发表也未能引起观众的兴趣，直到传说中的大神在全场热烈地掌声中闪亮登场。

“我最近一段时间并没有干什么，只是参与开发了这么一个东西”

宫本茂这次居然没有像往常一样马马虎虎，而是拿出了被命名为Wii Balance Board（平衡板）的白色塑料材质的周边，宫本亲自负责解说平衡板对应游戏《Wii Fit》，该游戏可以真实模拟印度瑜伽、呼啦圈和仰卧起坐等各种体育运动，NOA总裁 Reggie Fils Aime也参与了演示。平衡板的设计理念可以追溯到FC时代就二经诞生的跳舞毯版，但其技术含量和通过《Wii Fit》所展示出的核心设计理念都远远超出了人们预期。任天堂不得不承认，任天堂再次跑到了竞争对手的前方，打出了一个完美的弯道球。大任任天堂的支持者反对者们，在看完《Wii Fit》的全程演示后，都不得不承认一款潜在的热卖大作已然诞生。事后，国内外许多反对者在NDS上猛烈抨击任天堂的高规格造，更声音

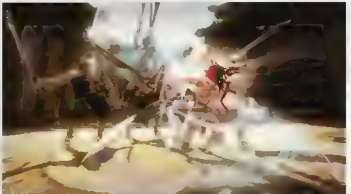
该社将把游戏产业彻底引入歧途，这些人却大多对《Wii Fit》的市场前景深表怀疑，相信正是因为对其未来越趋看好，才会引发部分人群的歇斯底里大发作。

步步高集团创始人段永平的座右铭“个人首先要清楚自己能做，才有可能生活得更好，企业经营者同样如此”

以岩田社长为核心的任天堂高层显然很清楚自己在这场金钱博弈中所处的地位，Wii从一开场就区别于其他竞争对手异军突起开拓市场，《Wii Sports》3分钟就卖主机一路高歌猛进，但是仅仅靠着Wii REMOTE并不能包打天下，劣势手柄的局限性和优势几乎同样明显。美国市场调研机构YANKEE集团的分析师Michael Goodman表示，Wii并没有如任天堂预期的那样大量拓展全新用户，通过去年发行的调查显示，只有10%的Wii用户过去从未玩过拥有游戏主机，任天堂通过Wii获得的新消费群体实际都来自于微软和索尼的用户分流。任天堂深知必须走得更远，才能把竞争对手完全抛到身后，从平衡板和《Wii Fit》，我们足够感到这层顾虑之深远，步步之忧。最近，ENTERBRAIN旗下的《FAMI通》把PS3大降价的举动称为“第二次首发”，或许他们也可以把《Wii Fit》发售之日称为Wii的“第二次首发”，届时这台主机的真正形态才会完全展现在世人面前。

股价可知冷暖。E3 2007结束后，任天堂的股价一路走高，成功突破了每股50000日元的天价。索尼的股价虽然没有那么抢眼，却也处于稳步上升态势。而微软由于宣布全球召回三机若负面消息影响，股价却出现了近日大跌。股价的涨跌起伏，和一些自诩核心玩家人士所界定的硬件用户忠诚度恰成反比，不独为一个耐人寻味地有奇观现象。现在有许多老玩家担心这不过会造成传统类游戏的礼遇，核心人士以为这是成会是任天堂的危机，通过NDS可以清楚地看到，全新用户群的导入完全可以促进传统游戏的发展，《塞尔达传说 幻影沙漏》无疑成为该系列有史以来最畅销的携带游戏版，《最终幻想3》等第三方游戏的成功同样也佐证了新用户导入的必要性。传统游戏名门的任天堂，终究还是要依靠于新的传统游戏品牌来巩固市场，《塞尔达传说 幻影沙漏》就是最佳的佐证，所谓的传统游戏市场消灭只不过是部分短视者的杞人忧天而已。

正如时下许多对任天堂未来发展前景充满乐观情绪的经济分析师那样，笔者对于该社今后数年的发展毫不担忧，唯一奇怪的是，当田田口袋中到底还有多少锦囊妙计，全新的任天堂到底还将走多远。



《天剑》是少数数来可乎的PS3期待大作，从制作的投入来看，这款游戏可以算是PS3期待360的奇闻之一，但实际的市场反应则有待游戏上市之后再评。

# 微软的求胜之道

## 真正游戏迷的选择

### 「微软展前发布会概况」

微软于7月10日在美国洛杉矶Santa Monica举办E3展前发布会,会中宣布了Xbox360在软件销售上的优势,并展示了即将于年底推出的众多新作游戏。

发布会以《光环3》配乐演奏开场,微软互动娱乐事业部总裁Peter Moore登台下场与其他示范玩家们一同演奏融合了吉他、鼓与卡拉OK的音乐游戏《Rock Band》,同时从软件销售数据来展示了Xbox360相较于其他两个竞争平台的优势所在。Peter Moore滔滔不绝地谈论Xbox360在如今世代主机竞争中游戏的优势地位。他表示360在次世代主机竞争中形势非常有利。会中微软展示了众多即将推出的新作游戏介绍影片,并强调只有Xbox360能玩到当前最畅销的3款超豪华作品,另外还发表将把旗下众多备受瞩目的游戏《Scene 12》搬上Xbox360平台,同时也会将推出特制的简化版益智游戏《Angry Birds》。

会中正式确定《世界街头赛车4》中将首度收录摩托车,《战争机器》、《宝贝万岁》将推出PC版,《宝贝万岁》新作将成为欢乐派对型的游戏等众多消息。在Xbox Live游乐场部分,除了介绍众多即将回归的新作游戏外,并宣布SEGA旗下老牌经典名作《索尼克》与《战争》自即日起也将登上Xbox Live游乐场,在Xbox Live影音下载服务部分,则发表将与迪士尼合作,在Xbox Live全面提供迪士尼旗下众多动画作品的高分辨率版本,不过该服务目前仅限北美地区。

Peter Moore在发布会的尾声还宣布将推出Xbox360家族的第四种新款式主机《光环3》限定机,该款主机采用符合《光环3》游戏主题的军绿色配色,预定与游戏同步推出。另外,微软的Xbox Live一直为玩家所津津,本次E3展会上,微软对于Live功能的介绍更是不遗余力,今年年底时 Live Arcade上会有100多款游戏公布,而《索尼克》和《战争》的到来也为游戏阵容增添了炫目的色彩。

本次发布会仅有1个半小时的时间,但其中的精彩确实令人久久不能忘怀。

### 「微软展前发布会全程纪实」

2007年7月10日,微软展前发布会于美国时间下午8点开始,也就是北京时间上午11点半正式开始。以下就是本次发布会的全程纪实,表示时间均为7月10日的北京时间。

11:30 主持人宣布:「先生们,女士们,2007年E3展前发布会开始。」

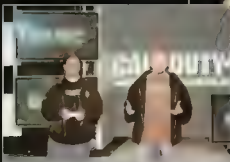
11:35 会场上响起了《光环3》的配乐,「光环爱好者」们纷纷上台为大家表演,伴随乐队的激情演奏,大屏幕开始播放《光环3》的特别宣传画面,配合着精美的画面和乐队的伴奏,会场的气氛瞬间达到了一个小高潮,足以显示《光环3》的巨大号召力。

11:40 乐队的演出和画面展示告一段落,微软互动娱乐事业部副总裁Peter Moore登台, Peter Moore的登台亮相是发布会正式开始了。做了简短的寒暄后, Peter Moore拿出了吉他,但他并不是要玩摇滚乐,自己的琴技和歌唱,而是和其他几个工作人员一起向

玩家展示一款全新类型的音乐游戏《Rock Band》。

11:45 《Rock Band》的演示之后,大群幕开始展示《宝贝万岁》的新游戏视频,本作轻松逗趣的画面还有欢快的音乐令方才激情澎湃的现场气氛平静了下来。

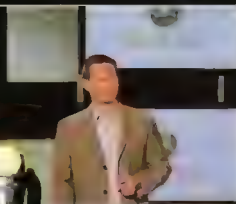
11:50 两个游戏展示完后, Peter Moore再次登台,从软件销售数据来展示了Xbox360相较于其他两个竞争平台的优势所在。首先就是XBOX360的游戏数量



相当惊人,即使PS3和Wii上所有的游戏加起来,还不如360一个平台的游戏数量多。为此还专门提供了数据图,并表示三分之二的次世代游戏都是在360上卖出的。这种说法无疑是在向人们表示:次世代Xbox360的天下,是微软的天下。此时开始了让人眼花缭乱的Xbox360近期货大作以及预定发售的新作,具体包括《世界街头赛车4》、《使命召唤4》、《吉他英雄3》、《美丽的快枪》、《失落的美德赛》、《NBA Live 08》、《质量效应》、《致命诱惑》、《荣誉勋章 空降兵》、《拳皇15》、《使命召唤4》、《美国职业冰球大联盟08》、《刺客信条》、《分拆细胞5》、《信物铃声》、《美国职业橄榄球》、《生化奇兵》、《托尼霍克的滑板》、《哈里斯特与凤凰社》、《火影忍者 忍者的崛起》等等。伴随大屏幕的滚动播放, Peter Moore在一旁也不时地为大家讲解这些游戏。

12:00 Peter Moore的游戏讲解告一段落,下面是向Xbox Live的介绍,他说:「Xbox Live的会员数现在有了百万,而且每八秒就会增加一个。这样的速度使得微软在网络游戏上占了先机。我们的下一个目标就是在明年让会员总数达到1千万人左右。」当宣布完这个目标后,大屏幕上又开始播放Xbox Live上提供下载的游戏视频,包括:最早公布的《破碎虚空》、《炸弹人在线》、《战争世界》、《霸王游戏》,以及最新公开的世嘉经典作品《索尼克》和《战争》这两款作品。

12:10 下面的话题就是关于「TV SHOW」的,拥有高分画质,来自于28个国家的500个影片内容将会从海底电缆传输到Xbox网络用户的网络。Peter宣布将在10日晚上就此事与迪士尼达成协议。然后,大屏幕播放了精彩的视频,包括:《人猿泰山》、《小熊维尼》、《亚特兰蒂斯》、《海格立斯》、《变身国王》、《世界末日》、《超人高校》、《低



特特工》、《生死劫》、《德林兄弟》、《时空线》、《女王》等等。这些影片的画面非常精彩,而在以后,大家只需要坐在家里便可以欣赏到这些精彩的影片了。这一天不用大家等多久,就在今天晚上,也就是7月10日,大家可以通过Xbox Live下载这些影片。而在今年年底,网络通过下载的服务也将增加,加大和欧洲地区启动。

12:30 接下来, Peter Moore结束了一段的发言,并请上了《使命召唤4》的制作团队开始为大家介绍他们的游戏。他们首先介绍了游戏的制作背景,并简单概述了该作的剧情,然后就是视频展示,画面中爆炸的场景被战争得更加华丽,包括飞机的子弹等激烈的场景将战争的残酷真实再现于大家的眼前。接着,该作的企划负责人Jason出场,开始在台上为大家实际演示这款游戏。

12:40 在观众的掌声中《使命召唤4》结束了演示,此时一男一女登上了舞台,为观众们展示《刺客信条》。这款游戏针对次世代平台设计,充分发挥新一代处理技术,提供了细致逼真的人物与场景和广大的游戏舞台,真实的光影效果,高度还原精彩的群众,游戏内容结合冒险、动作、格斗等要素,完全再现一个庞大的神秘任务。这两人的演示令台下的观众不时发出惊叹声,其后公开的《生化危机5》视频同样具备高度的杀伤力,可惜时间较短,也没有太多的消息发布,演示的仅仅只是主角在简单场景里的活动画面。

12:50 随着Peter Moore大声宣布:「让我们一起来欢迎《光环3》!」,本次展前发布会的最重磅角色终于登场了!那就是Xbox阵营的最强第一人称射击大作《光环3》!其实从发布会一开始演奏《光环3》的音乐,观众们便开始期待这款游戏登场了。现在放在主场的位,倒也意料当中。本次播放的视频,均为真人演示,大长腿前作的华丽画质令观众无不热血沸腾,整个会场的气氛再次被推向顶点。不止于此,微软还在视频播放的间歇放出了《光环3》限定版Xbox360主机的消息。这款主机的配色为绿色,并印有主题纹样。不过由于这款限定主机的性能配置,并没有什么特别之处,所以激动效果并没有游戏中那么

12:00 所有关于《光环3》的介绍完毕,微软的发布会也终于落下了帷幕。



# 微软帝国的大一统野望

PICKUP!

微软最近的几条大新闻都不是在E3展上爆出。E3展前几天，微软官方承认了Xbox360存在导致三红的缺陷；而展会期间，皮特·摩尔就宣布从微软离职，转投EA Sports而去。尽管皮特本人是一个十足的职场精英，此前已经加盟于多家公司，这次跳槽也不算什么大奇闻的事情，不过事后他可能要代表EA向索尼或者任天堂示好，倒也是颇为奇妙的一件事。

不出人们事前预料，规模的大幅缩水和本主机市场目前“欲说还休”的局势，使得本届E3比起以往的几届来要平淡不少。缺乏真正的爆料，皮特·摩尔在微软展前发布会上神秘兮兮地拿出《光环3》限定版的Xbox360主机，台下虽然一片冷场，就是一个尴尬的缩影。不过，以本次主机大战的发展势头来看，这一届E3所处的位置可以说颇为关键。在三大主机都登场一年多之后，无论是性能，潜力都已经没什么秘密可言。第三方软件商也都已经纷纷选定了自己的“立场”，只剩下最后几家超级大厂准备按下自己决定性的筹码。在这个当口举办的E3展，很可能成为本次主机大战决出胜负的分水岭。因此，本届E3的微软展前发布会，更像是微软上皇下的年中总结，“劲爆点”不足，但仔细分析的话，也能从中看出不少的东西来。

## 「微软开始玩数据」

今年的展前发布会上一次难事就是微软和Sony忽然玩起了“角色转换”：向来喜欢吹一大堆数据的Sony忽然对数字失去了兴趣，反倒是微软继承了那个优良传统。皮特·摩尔用了足足五分钟给听众们上了一堂枯燥无味的数字课。“Xbox360在美国拥有580万用户”，“目前售出的次世代游戏软件有三分之二属于Xbox360平台”，“Xbox live的会员数每8秒钟就会增加一个”……等等等等。

当然，这并不是因为这届E3上厂商都输给了性子，而是局势的变化导致了宣传手段的转变。数据是更为实在的东西，有底气把数据公诸于众的，肯定是在竞争中占据上风的那一家。正所谓世事如棋，昔日PS2将Xbox踩在脚下的局面已经一去不返，而Wii虽然形势一片大好，但毕竟发售时间较晚，绝对数量还没有赶上Xbox360，另外其异质路线也和很多传统玩家心中的“游戏机”定义有一定的偏差。因

此非Xbox360独占的作品来打头阵，难免会使得人们对本次微软发布会所展示的软件阵容有一点失望。不过，这部作品与其后公布的《宝贝万岁：动物聚会》等游戏也表明了Xbox360的一个发展方向，就是进一步地拓展软件的类型，吸引更多不同层次的玩家。而看过发布会上展示的所有软件之后，你也不得不承认，真正意义上的大作其实并不在少数。无论是《质量效应》、《失落的奥德赛》这样的超级巨制，还是《使命召唤4》、《生化危机5》、《分裂细胞：断罪》、《刺客信条》等等第三方名作，都对玩家们有着强大的吸引力。不要忘记《光环3》，当然更不能忘记《横行霸道4》——Xbox360独占的游戏下载更新内容，只不过，这些作品都并非首次发布。在之前的一年中，玩家们早已承受了这些作品一波接一波的宣传攻势。对于微软来说，头炮已经打响，追赶者（PS3）又并没有什么实质性的危险，因此在本届E3上大可不必再拿出什么压箱底的重磅炸弹，只需悠闲地将这些title再展示一遍，给玩家们提个醒——静待下半年的游戏发售大潮，到时候别忘了买——也就够了。

## 「不务正业？No！」

在发布会上Epic Games的Chif花了不少时间介绍《战争机器》的PC版，在家用机玩家看来总觉得微软有些“不务正业”，更不用说PC版《战争机器》还删掉了不少内容。甚至那个曾经出现在预告片中的

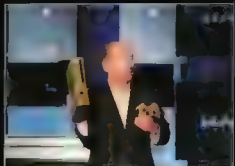


1 Xbox360一年之内将要发售的一些重磅作品其实都已经有了很确凿的曝光率了，所以本届展会上并没有什么轰动性的消息发布。

——Ubisoft著名的“美女制作人”宫崎·德意志为《刺客信条》等游戏。

却在Xbox360版里被删除的巨型怪物也在PC版中登场，更让家用机玩家有些不爽。不过别忘了，在游戏机领域，比尔·大门叔叔只是半路出家，而且他的野心也绝对不限于这一“亩三分地”。从Xbox live和net passport网络服务畅销就可以看出，Xbox是微软“一体机业界”计划的一个组成部分。无论是操作系统、应用软件、网络，还是电子娱乐，微软都试图确立自己的老大地位，并且屡屡使用“捆绑”的绝招来让兄弟互相提携。Windows Vista的超强

游戏功能作为一个卖点大肆宣传，一个个Xbox360的经典游戏被搬上PC平台，还有Xbox Live的“TV Show”服务，难道这些还不能提示微软的“终极目标”吗？



1 类似绿色版的《光环3》限定版主机并没有得到预想中的掌声，皮特的脸上也难免露出一丝尴尬的神情。

## 「最大的敌人是自己」

相对于前任Xbox，Xbox360目前取得的成就已经有了大大的提高，但再乐观的人也必须承认Xbox360离真正的成功还有不小的距离。虽然现在主机大战的走势已经逐渐明朗，但稍有松懈就会有掉队的危险。

Xbox360需要面对的第一个问题就是Wii的渗透。Xbox360目前能够在销量上占据优势，完全是因为发售最早的功效。从现在的销售势头上来看，Wii的销量最终赶上并且超过Xbox360似乎只是一个时间问题。不过，对于这一点，无论是任天堂方面和微软方面都显得十分“宽宥”，事实上，Wii的定位也确实决定了它可以和另外两大主机“并存”的特性。微软更偏向于建立“Wii60”的产业秩序，而非与任天堂做正面的竞争。

在日本市场的持续低迷也是微软心口永远的痛。说实话，为了开拓日本市场，微软拿出的诚意不可谓不足，投入不可谓不多，针对日本市场所开发的软件也不可谓不多，然而固执的日本人就是不吃这一套，有人戏言“好几个月都不出游戏的PS3虽然还能卖得比Xbox360好”，这样的局面让微软高层只能徒劳长叹。而这一局应在本世代被解决的可能性现在几乎没有了，最务实的方法只能是进一步巩固在欧美市场的地位，至于日本只能静待来年，徐图大计了吧。

最后，不要忘记Xbox360最大的敌人——就是自己。从最初声称“三红现象是玩家使用方式不当所致”，到E3展之前的几天终于承认Xbox360存在引发三红的缺陷，“三红”显然已经成为微软转不过去的一摊大账。将Xbox360的保修期限延长到三年，肯定会让微软遭受不小的经济损失。大门叔叔的钱再多也不能这样窝心地烧掉，而想要在主机大战中成为最后的胜利者，Xbox360必须解决自身的问题，让自己变得更完美，除此之外别无选择。



此，在次世代主机战争中，Xbox360现在是在处于事实上的领跑地位，既然有机会用数据证明一把“皇帝轮流做，今年到我家”，微软又何乐而不为呢？

## 「大作其实并不少」

用《Rock Band》这样受众面有一定限制，而且

# 机械与魔法编织世界

## 生命与信念撼动山河



这是一个混迷的时代

在机械文明中诞生的魔导之力  
使世界在激烈变革中尝到战乱的凄凉

被金色与黑色铠甲的两军相逐争斗  
攫取的欲望随着杀戮扩张  
战士的命运随波逐流  
在悲剧之中不断彷徨  
平凡的肉体已化作不朽的兵器  
地狱的战场变成了存身的家乡

如今，往昔的记忆苏醒  
跨越千年的思念，又将指向何方……

本作是由Mst Walker、Feelplus和Microsoft共同开发的Xbox360游戏，类型是RPG。这款作品的制作总指挥是著名游戏制作人坂口博信，音乐负责人是植松伸夫，角色设定是动漫爱好者们熟悉的漫画家井上雄彦。游戏中的短篇故事《千年的记忆》还特地请来作家松本清加盟，是名符其实的“大作”。由于制作阵容强大，这款游戏从很早以前就

受到了Xbox360玩家的广泛关注。2006年11月，这款游戏的体验版放出，试玩过的玩家几乎都对游戏中宏大的气势和细致的画面赞叹不已。不过，在这之后的几个月间，相关的消息一直没有再次放出过，这使得很多对这款游戏抱有期待的玩家感到有些焦急。在本届E3上，这款游戏最新的资料放出，玩家们终于可以进一步了解到本作的具体情况了。 □文/君子

一本作在背景描绘上着力甚重，采用了很多开阔的场景，色彩也很丰富。游戏的主题虽然严肃，构图却非常绚丽。

**悠久的历史  
辽阔的海疆**

**人与人之间的思念  
在战斗中交错  
放射出耀眼光芒**



↑主人公要用手中的利剑在充满危机的战场上存活下来，开辟出前进的道路。

一本作中也存在各种人类居住的市街，在这些场所中探索也是游戏的主要内容，游戏中的很多事件也会在这些场所中发生。



本刊译名 失落的奥德赛

Microsoft  
DVD ROM

价格未定  
日版

发售日未定  
人数未定

记忆容量未定

# 在传奇的世界， 与千年的记忆中 发生的故事.....

(失落的奥德赛)描述的是一个幻想世界中发生的故事。魔导之力在人们所生存的大陆上被发现。人们建设了魔导机关，使魔导文明迅速发展起来。终于，一场“魔导产业革命”席卷了整个世界，使人们的生活发生了很大改变。然而，在这种崭新而强大的力量面前，人们心中的欲望与贪婪逐渐显现出来，围绕魔导之力的相互争夺越来越激烈，并最终演变成了战争。身着金甲的乌拉军魔装兵和身着黑铠的坎特军魔装兵一边使用魔导之力相互厮杀，一边不断逐渐着更加强大的魔导之力。本作的主人公凯姆(Kaim)是一位“不会死亡”的男子，他已经存活了千年时间，无论多么激烈的战斗，都无法摧毁他的肉体。游戏开始之时，凯姆作为一名引导战斗的佣兵而栖身于乌拉军的部队中。在漫长的战斗中，一些久远的往事常常突然闪现在凯姆的脑海之中，在他长达千年，已经变得混乱不清的记忆产生难以名状的痛苦。本作的另一名主要角色是塞丝(Seth)，这位女子同凯姆一样，也是生存了千年的不死者。塞丝拥有不会被往昔记忆压垮的坚韧精神力，总是以坚强的态度面对生活。为了解开自己的不死之谜，塞丝踏上了寻求答案的旅程。

本作的背景是一个机械与魔法并存的世界，人文景观与自然环境都会出现在主人公的旅途之中。游戏中的建筑和人物服饰融合了中世纪欧洲和现代风格，人们在战斗中既使用刀剑发动攻击，也使用魔法技以及枪炮之类的先进武器，这使游戏带上了一种典型的架空主义色彩。“不会死亡的人”与“会死亡的人”的分界是游戏系统中一个相当重要的概念。从去年放出的体验版内容来看，主人公凯姆是不会在战斗中死亡的，即使被打倒也能再度复活。在这个意义上，本作并没有GAME OVER。不过，本作中另外一些要素对战局的判定具有影响力，但还要等待进一步的消息才能判断。

虽然已经存活了千年，但主人公凯姆的外形依然是一位英俊的青年。凯姆身着奇异的东方风格特点的轻铠甲，主色调为棕色，状态特征明显。



## 脑海中浮现出， 久远年代的往事。

重松清先生的《千年的记忆》讲述凯姆失去记忆前经历的往事，这部作品会在游戏中以短篇欣赏形式出现。当凯姆入睡之后，往昔的记忆就会苏醒，玩家将在这篇文章中了解到主人公的过去。

凯姆自身人形的存在，已经错过了他的时代。千年的战争，已经错过了他的时代。



当凯姆失去记忆前，影片突然在已经模糊的记忆中苏醒之时，凯姆会对自己过去的经历感到无比困惑。

由于争斗连续不断，世界各处已经开始因战火而变得荒芜。主人公追寻真实的旅程也在战斗中继续着。

身为乌拉军的佣兵，凯姆需要时常和掌权者们打交道。在这个充满了权力与欲望的世界之中，凯姆所遇到的人们也都有着各自不同的思想和目的，各种意志发生着激烈的碰撞。

## 和知心同伴一起跨越战场 在旅途之中追寻心路历程



# 不死身男子的传奇故事



## 在华丽表现和大魄力战斗



•从这张图片中可以清晰看出战+中前后列的概念。前方的两名成员摆出白兵格斗的架势，护住身后“名后卫成员”。效力似乎也有类似的概念。

本作拥有富于战略性的全新战斗系统，目前已公开环节就是“带系统”。在战斗中，主角一方的队伍会做出前后列的阵势安排，前列除进攻通常攻击外，还要作为盾牌抵御敌人的攻击，保护后列的魔道士系同伴发动威力巨大的魔法。虽然前后列在

很多RPG中都出现过，但本作加入了“不死”概念之后，这个系统将以有些不同的表现形式出现。本作的主角团队最多由5名成员构成，每一名成员的能力都不相同，如何进行前后列安排才能在战斗中拥有更高的效率，将是玩家在游戏时需要随时思考的课题。

用前卫的身躯  
守护后卫的行动

在前列的守护之下，后列成员开始使用特殊的技巧，只有彻底防御住敌方对后列的袭击才能保证技巧成功。队列顺序在进入战斗后就开始生效，因此一定要事先做好准备。



## 坂口博信短篇访谈

[illegible]

1990年，在《守望者》系列的其中一个情节就是  
 “守望者”这个角色与马基的作用在本作中  
 分外重要。对于瓦旦的……  
 守望者……  
 在……  
 法……  
 个……  
 然……  
 务……  
 制……

——攝機鏡（機身）與鏡頭（鏡頭）也會在遊戲中使用嗎？

■ 横切：由前向后切开。如：横切萝卜。后：指与“前”相反的方向。如：后方的时候。旁切：由左向右或从右向左切开。我们练习时，左手持刀，右手拿萝卜，刀出的方向与萝卜呈90度角，刀面与萝卜呈垂直状态。这样切出的萝卜片，形状是圆的。切萝卜片时，要考虑萝卜的粗细，刀要切到萝卜的中间，以免使用切机器的安全隐患。

— *Journal of the American Medical Association*

[illegible]

在战斗模式  
的高速切换之中，  
体验流畅感觉。

在已经放出的影像中,当游戏从移动模式转入战斗模式时,实现了几乎完全没有读盘时间的即时切换。当主角一行遇到巨型怪兽时,流畅的战斗节奏更增加了游戏的魄力。



的速度体现了Xbox360的机能实力

随时欣赏精致  
华丽的战斗画面

游戏中的敌人多种多样,除了人型的士兵外,还有魔力驱动的机械和各种异形生物。无论是己方还是敌方,都会做出各种华丽而精彩的攻击动作。游戏中角色的刻画非常精致,对外形细节和动作姿态的处理很见功底。



游戏中有众多体现巨大的BOSS边缘角色，配合能充分表现气氛的背景，使人领略到战斗的气氛与魄力。



在广阔而深邃的蓝天之下，  
和体形巨大的敌方角色展开激战。

# 中感受震撼!!

★这位古代风貌的男子是主人公的同伴之一  
★中世纪奇幻的武器非常引人注目。



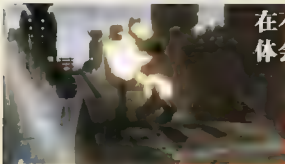
## 掌握故事关键 的众多剧情角色

在本次公布的最新影像中出现了除凯姆和塞拉之外的可使用角色。虽然他们的个人资料还没有公布,但已经可以确认他们的同伴身份。这些角色将和凯姆、塞拉一起进行冒险,并拥有使用,值得展开的关键信息。



## 在不同风格的场景中摸索 体会传奇世界的独特氛围

本作的人文景观融合了机械与魔法的符号,具有中世纪风格的遗迹殿堂,也有充满未来气息的军事设施。游戏中各个地点之间,还将发生许多令人意想不到的事件。



虽然经历了漫长的战争,但本作的世界中依然存在着美丽的大自然,各种神奇的自然景观都会在游戏过程中出现。特殊场景中的表现下,还增加了战斗中的气势。

## 在滚滚熔岩中 感受自然的神秘感!!



## 在深厚积淀和勇敢 尝试之中诞生的作品

《失落的奥德赛》可以算是今年下半年Xbox360上最值得期待的游戏了。虽然这是一部另立旗帜的新游戏,但已经公布的资料中处处显露出“大升”的气息。本作的系统似乎并不很“离经叛道”,在很多人都很关心的战斗系统上,基本上还是属于传统RPG的回合制战斗,各种特殊要素也是在这个基础上追加的。同时,坂口博信也展示得越低一款战斗在游戏中所占的比重。现在一些玩家不愿意玩RPG的最主要理由就是“单周立体的时间太长”,在这一点上,摆出一副“将游戏时间的重点放在情节上”架势的作品应该能获得

不少玩家的支持。在画面方面,本作的角色和背景非常“大气”,很多开阔的场景很多,镜头选择也非常接近电影。游戏画面的气势给人留下了非常深刻的印象。至于游戏的剧情,本作选了一个严肃而奇幻的主题。在厘清常识的生命与记忆中,主角主人公的冒险旅程。负责执笔撰写主人公“记忆中的故事”的宫崎骏是一位以关注并在作品中表现社会问题而出名的作家。根据他的描述,这款作品的核心剧情中有很多悲伤的成分。这个核心剧情在宫崎骏就安原重信所写的坂口博信的剧本中,所产生的效果确实令人很感兴趣。同时,这种剧情上的倾向也和井上雄彦硬派的角色设定很吻合。不过,由于制作方提出的资料不多,这款游戏最后将以什么形态出现,目前还难下结论。相信再过不久,我们就能看到更详细的信息了。

## 制作者当年的感想

★这款游戏从开发到发售已经过去了五年。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

★这款游戏在开发过程中经历了许多波折。当时甚至连Xbox360主机都还没有发售。可以说,这款游戏在开发过程中经历了许多波折。

以暗杀为生的勇士  
万军之中取敌人首级

# ASSASSIN'S CREED



《刺客信条》这款作品最早是在去年的E3上公开了游戏的影像，当时其精致的画面还有高度真实的AI已经给人们留下了深刻的印象，那么本次E3又有哪些新的内容公开呢？

本刊译名 刺客信条

Ubisoft  
DVD-ROM  
动作冒险

价格未定  
英版

2007年预定  
1人

记忆卡容量未定



## 以超越常人的冷

重现十二世纪的血腥腥风  
为刺客的荣誉而踏上征程



《刺客信条》针对PS3、Xbox360平台设计，充分发挥新一代处理技术，提供细致逼真的人物与场景、广大的游戏舞台、写实的光影效果、高度人工智能群体行动的群众。游戏内容综合隐匿、动作、格斗等要素，完全再现一个艰巨的暗杀任务。本作的舞台分别为回教鼻祖穆圣教派阿拉伯圣城大马士革、天主教

与回教争夺不休的圣地耶路撒冷，以及英国所统治的军事都市亚克城这4个城镇要塞，并依照史实重现这些景观，展现中古世纪的风貌。游戏建构了栩栩如生的高度互动场景，城镇中川流不息的居民，将依照情境不同，时而成为阻碍行动的敌人，时而成为掩护行踪的友方。玩家必须让自己融入人群，伺机接近暗杀目标或摆脱敌人的追击。

### 隐匿于平凡市井 展现超凡的身手

主角平时所处的地方就是市井百姓的居住区，在执行任务时，需要特别小心避开人们的视线。

，追绝对手时就可以不必在乎周围的人了，但尽量别碰到他们。



这个动作即潇洒了，也颇常出现在一些大片当中。本作的主角阿尔泰可是个身手了得的刺客

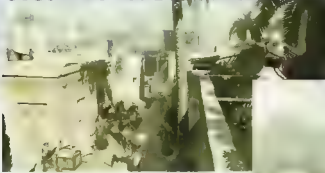


阿尔泰  
Altair

阿尔泰是刺客圣殿第3次十字军东征时期的一名刺客，因为他的气盛，他在一次暗杀任务中，遭到组织的背叛，为了寻回家族荣誉，他决定再度回归血腥的暗杀生涯，迎接更高难度的挑战。



完全重现中世纪的风貌  
仿佛置身时光逆转的幻境



虽然以往也有很多游戏是描写了古代的场景，但如此逼真逼真的还是头一次。在这些场景中穿行时，便如同进入了时光隧道，中世纪时期的完整风貌尽现眼前。

如同现实一般逼真  
体验非凡的人生

一这样的视角很像电影镜头，本作在视觉效果上花了很多功夫，整个游戏过程很富欣赏性。



· 刺客当然是不走寻常路了，在这个角度俯瞰城市，那种超凡的魄力绝不是用语言可以形容的。阿尔泰此时可不是在欣赏风景，而是在寻找下一个暗杀的目标。

# 静和勇气谱写刺客的信条！



· 阿尔泰是个刺客，但他的任务也不全是暗杀，也有当面的搏斗。从公布的影像看，这种搏斗的过程谈不上华丽，其真实性倒是比其他游戏要胜一筹。

· 攀爬是基本动作，但最重要的不仅仅是成功爬上天，而是要不被人发现。本作在这方面的设计也很为难，光天化日之下的飞檐走壁要表现得更为隐遁，这的确很令人捉摸。



拥有过人的胆识  
具备高强的武艺

阿尔泰具备过人的身手，能在楼房高塔间飞檐走壁来去自如，并能以长剑以及隐藏在左手的袖剑来暗杀或对敌敌人，同时具备高超的骑术，能够骑马行动与战斗。但同时也过人的胆识，能够乔装改扮潜伏在人群中耐心等待时机。

敌军士兵

Soldier

本作在士兵等人物的装扮上少有夸张想象的成分，因此大家在进行游戏时有一种真实感。本次公布的这个士兵形象仅仅是杂兵一级的角色，没有详细的背景资料，料想也不过是阿尔泰的刀下亡魂之一。



面对来去无踪的致命威胁  
再残暴的敌人也只能引颈

# 即将决定三大种族

微软在E3展会上展示了《HALO3》的试玩版本，让玩家能够亲身体验到游戏中的各种武器和载具。试玩版本中，玩家可以操控斯巴达战士，使用各种武器与敌人战斗。试玩版本还展示了游戏中的各种载具，包括坦克、飞机和飞船。试玩版本还展示了游戏中的各种任务，包括单人任务和多人任务。试玩版本还展示了游戏中的各种地图，包括丛林、沙漠和雪地。试玩版本还展示了游戏中的各种敌人，包括外星生物和人类敌人。试玩版本还展示了游戏中的各种道具，包括武器、弹药和医疗包。试玩版本还展示了游戏中的各种音效，包括枪声、爆炸声和敌人的叫声。试玩版本还展示了游戏中的各种画面，包括高清画面和特效。试玩版本还展示了游戏中的各种操作，包括移动、射击和跳跃。试玩版本还展示了游戏中的各种界面，包括生命值、弹药量和地图。试玩版本还展示了游戏中的各种设置，包括画面设置、音效设置和语言设置。试玩版本还展示了游戏中的各种帮助，包括新手教程和武器说明。试玩版本还展示了游戏中的各种成就，包括击杀敌人、完成任务和收集道具。试玩版本还展示了游戏中的各种奖励，包括虚拟货币和解锁内容。试玩版本还展示了游戏中的各种社区，包括玩家论坛和社交媒体。试玩版本还展示了游戏中的各种新闻，包括游戏开发和发行信息。试玩版本还展示了游戏中的各种活动，包括线下活动和线上活动。试玩版本还展示了游戏中的各种周边，包括游戏盒、T恤和模型。试玩版本还展示了游戏中的各种合作，包括与其他游戏公司的合作。试玩版本还展示了游戏中的各种创新，包括新的游戏玩法和角色设计。试玩版本还展示了游戏中的各种挑战，包括高难度任务和Boss战。试玩版本还展示了游戏中的各种乐趣，包括与朋友一起玩游戏和探索新地图。试玩版本还展示了游戏中的各种惊喜，包括隐藏任务和彩蛋。试玩版本还展示了游戏中的各种感动，包括感人的剧情和角色成长。试玩版本还展示了游戏中的各种震撼，包括壮观的战斗场面和特效。试玩版本还展示了游戏中的各种感动，包括感人的剧情和角色成长。试玩版本还展示了游戏中的各种震撼，包括壮观的战斗场面和特效。试玩版本还展示了游戏中的各种感动，包括感人的剧情和角色成长。试玩版本还展示了游戏中的各种震撼，包括壮观的战斗场面和特效。

本号 零元 元1K3

微软  
DVD ROM

59.99美元  
零售

2007.9.25

支持多人

记忆容量未定



## HALO 3

不出所料，这次的E3展上再次有《HALO3》的新视频放出，毕竟是微软旗下的头号软件，这样的盛会是谁也不会缺席的。虽然本行这次公布的新视频和图片并不会非常震撼人，但我们仍能从细节之处了解到游戏的新情报。

文/北斗

### 光环系列与微软体戚相关的联系

《HALO》第一代发售对促进XBOX的销量有着不可磨灭的作用，特别是在欧美地区，微软正是凭借着该作才真正开拓出了一片广阔的市场。如今的《HALO3》之于XBOX360，或许不再像当初那样会起到生死攸关的决定性作用，但是这样一款万众期待的超人作，其对于360在“三大主机大战”中最后所能取得的成就仍然有着非同一般战略意义，这就是杀手铜版作品的魅力所在。

## 开发人员忘我热情工作 保证大家第一时间玩到游戏

相信大家对本作的开发进度都非常关心，在最近的一次采访中当被问及此事时，《HALO3》的关卡制作总监Tyson Green表示：我现在每天工作12个小时以上，并且过去的大半个月时间也都是如此。即便是在周末，开发人员们仍然在马不停蹄地进行着紧张的工作，由于对游戏的热爱，使得开发人员自己都会忽略下来牺牲休息。



“地底的森林之中已经不再安全，阿诺之龙就有可能隐藏着不少准备夺取玩家生命的敌人。”

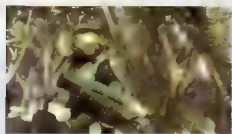


“提醒和人类的飞船作战。看来在《HALO3》之中，玩家们将体验到人类与外星生物两大文明如何从对立走向合作和对抗的过程。”



### 人类联盟 两大种族携手

“看人类像狮子和联盟走到了一起，毕竟虫族才是大家最危险的敌人。”

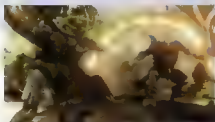


“虽然本作‘最后战’号称是系列完结篇，不过喜欢HALO的众多玩家们真的会同意吗？”

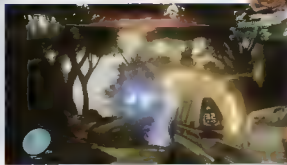
# 命运的最后一战

多人模式

作为微软旗下著名的游戏工作室，BUNGIE在微软内部有着很高的地位，微软不但对H.A.O的游戏开发提供了尽可能多的资金以及技术支持，而且更加难能可贵的是，微软高层从不干涉BUNGIE员工们的工作，BUNGIE的负责人只需要定期告知微软目前的开发进展即可。这足以证明微软对BUNGIE的信任。当然，BUNGIE也的确从来没有让微软以及众多玩家们失望过。



“看样对方知道是在控制室中，只是我还不知道这和防护罩是否绝对防御。效果能持续多久，防护罩里面的人能否向外面攻击。”



为了守护地球而做的最终抵抗

“这个建筑内部所有设备都是宗教性的，另外两种高台上的那些设备也和建造者不啻是人类文明，太精。”

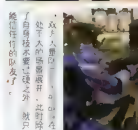


命运掌握在你的手中

“多人游戏模式”



光环三部曲



“多人游戏模式”

“多人游戏模式”

团队合作

HALO3游戏访谈  
武器用法多样化

“现在已经准备好迎接新的挑战，我们还会到别的地方吗？”

“事实上我们目前还没有确定最终的游戏会有多少新道具，而且游戏单人模式中的道具并不会出现在多人模式中。我们仅仅注重于增加道具的种类，我们更希望能够在多人模式中，让玩家觉得有意思的游戏。我们希望HALO3中的每一种道具都能真正吸引玩家的注意力并有所用。”

问：各种各样的道具？

答：没错，例如能量吸取器(Energy Drain)，你能用它破坏对方的防护罩，也能用它摧毁交通工具，甚至还能提取了不少能量，你甚至可以用它作为一柄近战武器使用。”

问：你认为《HALO3》中谁最吸引你的玩家是什么？

答：我认为我们新加入的这位新武器无疑会被游戏的乐趣吸引。这些武器的使用方式很多，你会看到让你吃惊的玩法，这也是我们平常工作和休息时讨论最多的话题。”



“多人对战模式是HALO3中最重要的一个非常重要的因素。”



单机也精彩

“战局之上随时都有人会玩”



团队合作

“团队合作”

## 漫画版光环登场 三维世界中的战争

HALO的漫画由BUNGIE和MARVEL联手推出，漫画是由前两代游戏中的角色构成的四个故事，尽管每个故事都是由不同的著名漫画家绘制，但它们的世界观仍然与HALO一致。由于HALO剧情设定上的宏大，这就使其具有着良好的可拓展性，尽管不懂HALO的朋友也能看懂这些漫画，但是很明显，只有玩过原作的朋友才能从这些漫画中获得更多的乐趣。



“漫画中的两个故事分别是由四名不同的漫画家绘制，创作。”



《世界街头赛车4》(PGR 4) 在发售前，就受到了不少部分消息后，近日再次放出了新消息。这款游戏在画面和玩法上得到了极大的强化，让玩家在游戏中的感觉“快”的感觉。本作最早公布的新系统“竞速”和“竞速”这个名词反映在游戏中的概念并不是一回事。在游戏中的内容中，我们将会看到这一真实竞速。

# PGR

PROJECT GOTHAM RACING 4

·世界名车之间的疾速比拼，肯定能令电视前的玩家们热血沸腾，你是否已跃跃欲试了呢？

# 天气变化与重现 天气控制系统

本作公布了很多下雨的赛道场景，这些画面为玩家展示的就是游戏里搭载的Enhanced User Simulator天气控制系统。游戏中的画面都是模拟赛道在真实的各种天气状况下所呈现出的效果，玩家需要不同的情况下作出更换轮胎和改变操作的决定。天气变化包括了晴天、明天、雨天，甚至会出现降雪等。天气系统不光从视觉方面得到享受，这些不同的气候还会影响赛道的状况，这要求驾驶员具备及时应对天气变化的能力。

\* 不仅车身有明显的雨滴痕迹，连车头的雨刷部分也非常真实，车窗的水渍等都刻画得非常细致。

本行著名 世界音乐大师 4  
微软 价格未定 2007年预定  
音乐竞速 DVD 美版 1 8人 1.12 10 4 4 4

“摩托车和汽车间竞赛”系列里面的赛道都是根据真实存在的城镇所设计的，玩家每次游戏时都会感到这款游戏似乎与真实融为一体。以往

激烈的比赛，自然要用多方面来表现现场的紧张气氛。摩托车比赛的这个细节便非常生动而真实感。

横冲直撞的碰撞，让玩家可以在坐在电视机前时，感受到驾驶赛车的体验。这款游戏由著名 保时捷 公司制作，模拟真实并不是重点，让玩家愉快地感觉到驾车才是制作时的思路。当然，在游戏中横冲直撞是不行的，冷静安全地驾驶可以积攒点数，本作独有的“荣誉系统”也很好地说明了这个思路。《世界街头赛车4》在继承系列传统的同时，更关注的是如何让玩家在游玩的时候感受到驾驶赛车的那份代入感。现在通过观察这些游戏画面，我们似乎也感受到该系列正在向那种理想前进。

## PGR正在向自己的理想前进 《PGR4》开发团队访谈

Bin Ward, 在Bizarre Creations公司的行銷部任職。从上一作开始, 一直参与系列的开发工作。

——《聯合報》社論——「下台與執政者有關係不關係」  
 誰主？

[illegible]

雪、雨夹雪、下雨这样的天气都会出现。这要回到不同的气候条件下体会比较的容易。遗憾的是我们没有办法选择场景最适宜的天气。为什么会出现这样的情况呢？这就要看天气。

**——读史知耻（美）**

■ 时刻在变化, 比赛开始时的局势

在赛车游戏中,大家比较关注的当然就是游戏中会包含哪些赛车。虽然大家不可能用这么多车都通关一次,但看这些车辆的外观和资料,玩家也能有和收藏的乐趣。本作收录的赛车数量目前还没有公布,现在可以确定的是,PGRA的汽车种类共有8种,从系列赛一开始就是“超级跑车”依然存在。但是本作在总表系列基本路线的同时,根据种类和规格可以选择的车辆范围再次扩大。根据已经公开的内容来看,暂时还不清楚这8种种类是依照什么标准来区分的。

不过其中的车辆会非常丰富,也许有些游戏中的经典名车也会出现。通过游戏广告图,我们可以看到有些游戏中会出现的车辆,这些最新出现的车辆包括: Ferrari F430、Lamborghini Murcielago、以及2004 TVR Sagaris、1965 Chevrolet Corvette Sting Ray、2005 Nissan GT-R、1993 Toyota Supra Turbo、2005 Gumpert Apollo、1997 Panoz GTR-1 Coupe、2006 Ferrari 599 GTB Fiorano、1957 Maserati 250F等等各大名厂的经典跑车。



或许没有顶级的老手会如鱼得水,但新手也能玩得开心。

## 全新阵容 丰富临场感

本作以预定出现的“上海”为起点,世界各个都市的场都都将是游戏的内现。根据游戏最初的作品标题「Project Gotham World Street Racer」,本系列以再现世界主要都市的赛况为特点,而且 PG3 中表现新赛道红火的华丽赛道更是让人眼界大开。还有已经确定的是上海和美国东海岸城市城市将出现在游戏中。实在是令人非常期待这两个城市在 PGRA 中的表现。对于大多数中国玩家来说,必须为外场可能没有什么共同可言,然而本次收录了中国的城市,相信一定会引起大家的兴趣。



## 比赛系统进化 更多要素追加

《世界街赛车》系列中一直有着“竞速系统”,也就是现场观众对各种赛车的赛车动作作出的评价,会加入比赛成绩排名,是和系列特有的10分系统。这一定论比赛过程更富观赏性,也受到了广大玩家的欢迎,于是在新作中继承了下来。《新作》中评价系统现在还没有公布,但 PGRA 中的一些特定动作,譬如超车时赛车超过对手时观众的欢呼声就是评价。动作的评价越有难度,观众的欢呼声配合观众的表演发出不同程度的反映,让人觉得非常有趣。



「本次比赛的评价,有很多都是基于本次比赛的评价,有很多都是基于本次比赛的评价,有很多都是基于本次比赛的评价。」



· 超轻的动作在竞速比赛中基本看不到

常受欢迎的车型。收藏赛车界非常有名的车型,拥有强劲发动机的车型,以这些特色划分。无论是在1970年装有大功率的跑车还是现在最新技术的跑车,只要是著名跑车都可能会在游戏中登场。以前没有在游戏中出现过的跑车也会出现,至于车辆资料的话,那还是秘密(笑)。

——让人期待的比赛! 那么关于赛道呢? Ben 与前作《PG3》比起来,赛道的数量当然会增加。《PG4》里收录的赛道共有10条,同一赛道可以以正常和逆走,还有复合赛道类型。在

这要加上刚才说的天气系统,相信《PG4》可以带给大家全新的感觉。——《PG4》仍会支持线上对战吗? 对战人数是否有所增加? Ben 支持线上对战是目前制作游戏首先要考虑的因素之一,本作当然不可能取消这一令人兴奋的功能。至于对战人数,很遗憾,还是和前作一样最多支持8人。这种结果不是技术原因,而是我们预计8人对战的局数最具挑战性。在游戏测试阶段,我们曾进行过8人以上的比赛,但是场面的混乱不会让人觉得有趣。游戏还是采用有趣的方式好,因此我们决定依然只有8人对战。



赛道的速度感从画面上来看是很小,但不知道实际运行起来是什么样。

——Xbox LIVE是否增加了新的内容? Ben 是的。作为多人网络连线的游戏,我们希望为玩家增加大量的新内容。关于详细内容,还是请玩家们稍候等待一段时间吧。

因为游戏画面不是唯一的,充分了解玩家的需要,才能够在制作游戏时不至于让人失望。

——赛车有什么样的变化? Ben 本作里出现的汽车将会发生一定的变化,你应该知道《PG3》系列是偏汽车类型的风格吧? 介于真实与梦幻之间,也就是基于现实的车辆,但在性能方面又有一定的想象。

——你是说“超轻跑车”吧? Ben 是啊,也就是相对速度超过170公里的赛车,有像真的赛车那么快。但是,在游戏中的赛车并不是真的赛车,而是包括了在某个时代中



## 360的赛车盛宴——集合世界名车的盛典



# SEGA RALLY

## CHAMPIONSHIP

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 是一款由 SEGA 开发的赛车游戏，支持 PC 和 PSP 平台。游戏包含多种赛车和赛道，玩家可以体验到极致的速度和操控感。

SEGA 59.99 美元 2007 年 10 月 9 日  
1-800-SEGA-4U



### 不断挑战速度极限 越野精神永远不老

在《进化》里，玩家将体验到一种全新的越野赛车体验。游戏中的赛道设计独特，充满了挑战性和乐趣。玩家可以通过不断的练习和探索，提升自己的驾驶技巧。

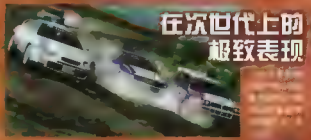
## 世嘉拉力的狂飙 挑战拉力的游戏

《进化》里除了天气和赛车本身的差别外，赛道状况也是让玩家最头疼的一个了。游戏中玩家将面对各种不同的赛道，从干燥的沙漠到泥泞的雨林，每一种赛道都带来了不同的驾驶挑战。玩家需要根据不同的赛道调整自己的驾驶策略，才能取得最佳成绩。

世嘉著名拉力赛车游戏!!



### 横行大型筐体的赛车游戏 再次驾临众多家用机平台



### 在次世代上的 极致表现



### 希望能从众多赛车竞速游戏 里面找到自己的那一款

当大量的赛车游戏充斥眼球的时候，很难找到你原来想要的那一款。这些游戏在日益增多的时候，那些光影效果也同时越来越多人。真实的物理动力学效果也越来越真实。可是，另一方面来说，我们也不知道如何去选择。我推荐这些高画质、低延迟、在大屏幕体感玩《世嘉拉力》时的场景。

当你的赛车开始向大树或者悬崖滑动的時候，结果在赛车撞到大树或者及时在悬崖边调整，赛车仍然不会偏离赛道。这如同什么也没有发生一样，世嘉的技术人员说这是他们最自豪制作的。《进化》的目标是那些偶然玩赛车游戏的人群。





更敏捷的敌人——  
非洲噩梦——  
由此开始——

突然暴乱的居民，  
围攻男主角!!

# BIOHAZARD 5

本作的走向牵动着众多生化迷们的心。不过由于1作重心问题，制作小组之前一直在忙于其他版本生物化的开发，估计要到今年下半年才能真正将工作的重心投入到《生化危机5》的制作中来。

□文/北斗

本作 译名 生化危机5

CAPCOM | 价格未定

2008年内



动作冒险 | DVD-ROM | 美版

1人

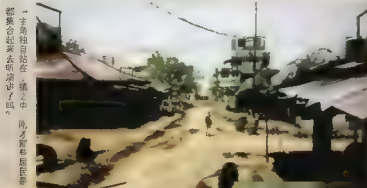
单人/多人

本作这次并没有透露太多的消息，仅仅是在微软的发布会上由主持人皮特·摩尔播放了一段不到1分钟的视频。由于视频内容过短而且并没有明显的信息透露，因此我们只能从这段视频的细致之处进行推理。

视频一开始展示的是一个非常阴情比较浓厚的镇，镇子周围都是广袤的沙漠。接着镜头切换到镇子中，可以看到有大风卷着尘土走路的女性，路边也有人在讨论着什么。路边有几个人个的汽车轮胎，甚至还能看到铁桶。由此推断这个镇并非完全闭塞的非洲部

落。它代表近代工业文明的打击已经开始渗透进来。开始这段的感觉让人联想起来像影片《东宫西宫》中的索马里镇，然而平静总是短暂的，接下来的景象开始充斥着躁动。

高耸的铁塔内，暴力事件，然后是镇中心广场中一个戴着墨镜的男人在人群中煽动着什么，士兵手持个兵器的战士开始戒备，听命令的部队中进入了角落。紧接着有个主角被人群包围在地面攻击的画面，这个镇子很值得玩味。最后我们看到这里的命运危险即将开始发生突变，影片在此戛然而止。



九死一生的任务  
你能否再活着出来?

自从去年E3展上公布了本作的开发计划以来，玩家们一直期待着更多的消息发表。在本次的E3展上，CAPCOM也只是通过微软和索尼的发布会放出了一段视频，除此之外并没有透露任何关于本作的详细情况。但有一点可以肯定的那就是，我们是无望在年内玩到BH5了。

在以前的推测中曾经认为很可能是1代的主角克里斯，不过前不久美国演员Steve Van Worman的网站里公布了BH5的演员配音表，而排在男一号位置的名字赫然显示Billy Coen（比利·科恩），比利是0中的主角，从外形上看与本作主角也确有不少相似之处，但CAPCOM官方并未对此事进行确认。

生化的恐怖美学!!

# VIVA PINATA



本刊译名 宝贝万岁 动物聚会

Krome Studios 价格未定

发售日未定



益智休闲 | DVD-ROM | 中文版

1-4人 记忆卡容量未定

在“硬派”游戏居多的XBOX360软件阵营中,《宝贝万岁》是与众不同的一款作品。由Rare所制作的这款游戏模拟经典游戏去年年底上市之后就获得了众多玩家和专业媒体的青睐,其中那些滑稽的动物造型更是给人留下了深刻的印象。在今年的E3展会上,微软宣布将会把《宝贝万岁》移植到PC平台,并推出新作《宝贝万岁 动

物聚会》。

《宝贝万岁 动物聚会》由Krome Studio负责开发,它并非真正的续作,而是一款聚会式的休闲作品。当然,其中的角色形象都是来自《宝贝万岁》。《动物聚会》分为竞速(赛跑)和迷你游戏两个部分,有点类似“马里奥赛车”和“马里奥聚会”的组合。迷你游戏共有50个以上,一定能让你玩得过瘾。



可爱的角色造型是游戏的卖点之一,除了《宝贝万岁》中的几只人气“动物”之外,还有来自Rare另一部知名作品《班卓熊》系列中的角色前来助阵。



本作继承了《宝贝万岁》清新亮丽的画面风格,颜色非常鲜艳,给人一种视觉上的享受,你在游戏中一定会感到身临其境。

## 动物宝贝们一起欢笑冒险!!

游戏的操作非常简单,各种游戏的难度也不高,最适合全家不同年龄的人同乐,当然也是朋友聚会的首选。



由于这个游戏所面对的用户以儿童为主,因此无论是竞速部分还是迷你游戏的难度都不高。游戏的操作十分简单,一般只需要通过一两个简单的按键组合就能轻松搞定。虽然这样的设计有模仿《马里奥制造》等任天堂作品的嫌疑,不过对于XBOX360玩家来说这也是新鲜的体验。



在无尽碧空中驰骋的斗魂，

# ACE COMBAT 6

# 解放への戦



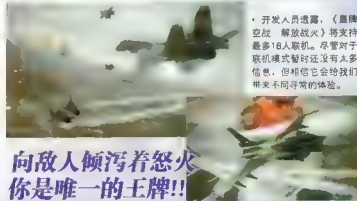
记忆卡容量未定

市——更确切地说，是一座城市的上空。在广阔的地图上，散布着几个任务地点。当你进入其中一个任务区域的时候，就会马上进入战斗。《皇牌空战》系列并非强调真实模拟的游戏，本作也同样如此。游戏的操作简单明了，无论是行驶、射击还是各种特技动作，都可以通过便捷的按键来实施。

游戏中可以驾驶的飞机包括了众多顶级机型，空战迷可以好好“把玩”。



另一关的任务则在座山脉上空展开，敌人的基地分布在山谷之中，而在山脊上也架设了数量众多的火炮。和第一关一样，这个关卡中也设置了多个任务点，你可以自由地选择每个任务的完成顺序。



• 开发人员透露,《皇牌空战 解放战记》将支持最多16人联机。尽管对于联机模式暂时还没有太多信息,但相信它会给我们带来不同寻常的体验。

向敌人倾泻着怒火  
你是唯一的王牌!!

## 开放式的任务系统 一些新颖的小细节

《皇牌空战：霸业战火》采用了开放式的任务设计。当你进入一个任务之后，你可以随时跳出，只要飞到另外一个任务地点就可以开始新的任务。你也可以再飞回原来的地点，继续先前的任务。这样的系统具有较高的自由度。不过也需要玩家对各个任务有合理的统筹安排。尽管任务的完成关卡并没有限制，但实际上很多关卡中隐藏着各个“最佳方案”。例如在

游戏的关卡中，有一个任务目标是摧毁己方的空中补给机。如果你没有及时完成这个任务的话，补给机可能会被敌人击落。那么在其后的任务中，你就得不到补给机的支援了。

本作还有一个较为新颖的功能：当你锁定敌机并且发射导弹之后，只要按住B键就能将视角切换成弹头视角的方式。以这样的方式近距离观察导弹击中目标，一定会有非同寻常的真实感吧。不过，在这个过程中你驾驶的飞机仍然在飞行。如果时间太久的话可能会让自己带来麻烦哦。



## X360 美丽块魂

平台	发售日期	价格	人数	记忆卡容量
DVD-ROM	2007年10月26日	49.98美元	1-4人	2GB

“块魂”是由NAMCO推出的一个极具创意的游戏系列。玩家在游戏中目的就是通过各种关卡，将物体都粘到一个球中，让球越滚越大，最后甚至把整座星球都卷走。本作原定发售PS3和XBOX360两个版本，不过最近厂商表示由于PS3版在开发过程中遇到了意外的困难，再加上PS3一直销量低迷，所

以将将PS3版的开发工作最重要的新增元素就是网络模式的加入。游戏将会支持XBOX LIVE，玩家可以自由选择与其他玩家合作或是对战。除了游戏画面大幅提升之外，本作中没有了讨厌的读盘时间，游戏的地图变得更为广阔，可以形成的块也将前所未有的“大”。



一开始只能滚动小球，随着球体的速率增加，就能吸附更大的物体。

本作对主机模式支持多人同玩，最多支持四个人同玩。



## X360 唐言2

平台	发售日期	价格	人数	记忆卡容量
DVD-ROM	2009年内	49.98美元	1人	2GB

这次最值得注意的一点就是可能会取消HP系统。开发人Peter Molynex表示传统的游戏之所以使用HP等数值化的计量表系统，最大的目的就是用来区别角色的生死状态。但是在本作中，他觉得没有必要采用这样的设计。既然电影里可以“英雄不死”，那

游戏中又何必要以HP来区分生死？所以高2（即《上古卷轴II：黑暗城堡》）中主角的生死，就算主角被敌人杀死，也只会出现在身后的虚像作为印记。游戏仍会继续进行下去，并不需要因此而中断重来，主角真正成为了不死之身。不知道这样会不会降低游戏的难度。



↑攻防动作会随我实力的相对位置以及周围环境而动态变化。



微软角色扮演游戏经典再次亮相

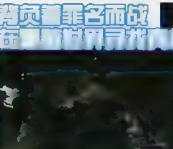
## X360 背罪者2·充血

平台	发售日期	价格	人数	记忆卡容量
DVD-ROM	2008年第一季	49.98美元	1-8人	2GB

本作曾于两年前发售，当时玩家称赞的是其Serial Crimes Unit制作的FBI特Ethan Thomas，在追捕一名重犯的过程中与各种精神有问题的罪犯战斗。《背罪者》强调的是近战格斗，以及血腥暴力，也因为这个特点获得过较多的关注。这次的第2代中，主角Ethan变得更为疯狂，沉迷于酒精，因此也遭FBI开除。然而Ethan前搭档的神秘失踪，使得Ethan进一步展开调查路同事失踪

的前后的秘密。

本作的开发组基本保持了原有阵容，所以在游戏风格上将会基本继承前作。玩过前作的玩家很容易就能感受到与前作的风格相承。而且由于这次的开发工作方面斗争和其他东西都已经齐备了，所以不用为技术因素发愁，这就使得制作者们能更加专注于游戏流程方面。预计将会加入新的系统，例如在战斗中使用各种枪械的综合技能等。



本作对主机模式支持多人同玩，最多支持四个人同玩。



本作对主机模式支持多人同玩，最多支持四个人同玩。

## X360 光环战争

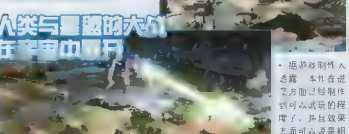
平台	发售日期	价格	人数	记忆卡容量
DVD-ROM	2008年内	49.98美元	多人	2GB

光环战争（Halo Wars）是光环系列开发故事背景即时战略游戏。负责游戏开发工作的是在微软总部战略游戏有着丰富经验的Ensemble，1990年代系列。本作的故事背景设定在科幻（光环）宇宙。它是NASC的

团队。光环战争（Halo Wars）是微软公司斯巴达部队与外星战斗。Ensemble公司保证，Halo Wars是光环战争设计种专。[XBOX360]的新操作方式和系统，使得玩家们对RTS游戏不适合家用机的操作方式。



↑攻防动作会随我实力的相对位置以及周围环境而动态变化。



微软角色扮演游戏经典再次亮相

## X360 VR战士5

SEGA 格斗游戏 Virtual Fighter 5  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年第三季度 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

《VR战士5》是世嘉旗下著名的街机3D格斗游戏，去年已经发售了PS3版本，如今XBOX360版本也已经宣布即将在年内发售。据悉，这次的360版将会完全移植街机版的内容，并且将会加入网络对战模式。最新作采用Intelli处理器、NVIDIA显示卡构成的SEGA最新街机基板“LINDBERGH”所制作，游戏画面达到了目前格斗游戏的最高峰。在

登陆XBOX360之后凭借传统街机XBOX LIVE在网络方面的成熟服务大力开展联机对战网络，使得《VR战士5》的可玩性再次提高。与同为3D格斗游戏经典的“铁拳”系列比起来，《VR战士5》招式判定上主要为声速，因此被公认为“专业性”的格斗游戏，许多普通格斗玩家望而却步，但一直有挑战者在这

### 最真实的虚拟格斗 尽显对战真谛



↑从画面角度来看，360版的画面完全达到了街机版的肌肉感，基本上可以说是有“街机”的感觉。成品版或许会有较大改善。

通过各和虚拟格斗的道具非常有趣，比如图中这个雷飞就变成大变成了“闪电忍者”。



本作中画面还是非常不错，开发者的PS3版和街机版上都不错。



## X360 顶级网球3

2K SPORTS 体育竞技 Top Spin 3  
●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

作为全球非常著名的运动，近些年网球在我国受到的关注也越来越高。而在游戏世界中，最为出名的网球游戏有两个系列，一个是著名的《VR网球》系列，另外一个则是2K SPORTS的



，这个是特写模式下的场景，玩家可以在此半场比赛中，了解自己的技术。



顶级网球《TOP SPIN》系列了。我们很难想象这两个系列在世界上，因为《VR网球》更加强调游戏的竞技性，而《顶级网球》则在于真实性的追求上更进一步。对这两个系列，不同口味的玩家有不同的偏好，但不可否认的一点是，两者都是同类游戏中的佼佼者。

本作的360版公布之后，官方并没有透露相关的媒体情报，也从侧面印证了，这次的360版《顶级网球3》有着明显的进步，早在人物建模上就已经达到了相当接近真实。

能够清楚看到比赛中双方2K SPORTS的LOGO，在画面左上角。



真实的网球游戏 你能得到大满贯吗?

## X360 高达无双

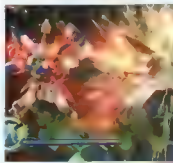
NBG 动作射击 Dynasty Warriors GUNDAM  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年8月28日 ●59.98美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

NBG 公司今年开发的《高达无双》是目前为止《高达》主题最丰富的PS3游戏。当年曾被誉为“动作街机在日本本土最强音”的《高达无双》系列，如今在PS3上再次推出。

的距离，或许是因为本作制作的销量不高。NBG表示除了PS3版本外还会推出360版。

本作开发的是光荣“无双”系列的mega force“组”，游戏在内容上完全由无双系列一贯的风格。

本作是则是高达系列的续作，也是本作强调的重点，本作中除了高达机体，机动战士和高达机体双方都会随着战斗的进行而成长。



以一当千的超王牌 高达无双再续

高达无双系列，是高达系列中，最接近真实战争，也是最接近



## X360 神人

动作 动作冒险 Top Spin 3  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年第三季度 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

《神人》是光荣公司开发的《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。

本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。

本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。

本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。

本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。本作是《高达》系列中，最接近真实战争的《高达》系列。

★游戏C★2007.17 31

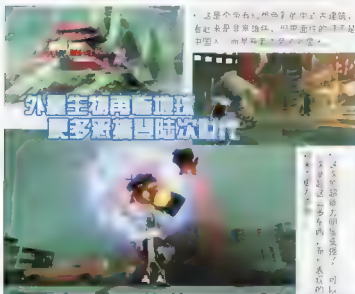
## X360 毁灭全人类 法隆之路

THQ	动作冒险	Destiny All Humans, Paths of the Furon
●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定		

《毁灭全人类》这系列游戏居然会出到第3代，的确有点令人不可思议。没想到人们对于游荡在外星人攻击地球人还有这么大的兴趣。本次公布的《毁灭全人类 法隆之路》是PS3和Xbox360的作品，但从公开的画面上看，似乎进化不是很明显。除了些爆炸和光影效果，以及贴图的表面质感略有提升之

外，建筑物种和车的建模都比较粗糙。这次的游戏中内容似乎到了“中国”与“外星”想象中的中国，从影片中大家也可以看到这个类似中国的中国古代建筑，以及一个中国人打扮的外星人。这个作品的总搞手似乎是有有限度一认为西方人没有去更多的想象，只知道本作在超能力以及游戏方式上会有所更新。

·这是个有点类似中国的中式古建筑，看起来是非常雄伟，但跟面性的却不是中国人，而是外星人，有点奇怪。



## X360 火影忍者 忍者的崛起

Ubisoft	格斗动作	Naruto Rise of a Ninja
●DVD-ROM ●美版 ●2007年发售 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定		

由Ubisoft制作的Xbox360格斗游戏《火影忍者 忍者的崛起》是首次登上360平台火影作品。游戏中融合动作冒险、传统乱斗、一对一格斗对战以及角色扮演的成长要素多元化的游戏内容。游戏收录卡通动画里经典80集的故事剧情，并加入部分原创内容，玩家将跟随老师卡卡西以及伙伴春野樱、宇智波佐助等人一同修炼技术进阶任务。

化任务，这些任务设计包含多情节的故事。游戏中还收录了动画片头曲的素材等作品爱好者熟悉的地图。画面更是依照动画风格量身打造设计，包含重现各种惊险刺激的追击与精英系列的战斗动作。玩家可以操作主角，以忍者特有的轻盈身手，在街道阴影中穿梭，或是利用树梢间飞跃，施展体术与强大的查克拉术来展开战斗。



除了丰富的单人游戏模式之外，本作也支持单机多人或Xbox Live联机多人对战模式。玩家可以自由选择自己喜爱的火影角色来与朋友们的忍者较量下。

·游戏中玩家可以利用自己的忍者之术，通过训练来合技、强化技能。同时，在战斗中，中时，战斗的强度。

**丰富的游戏模式**  
**超激烈的多人对战**

## X360 质量效应

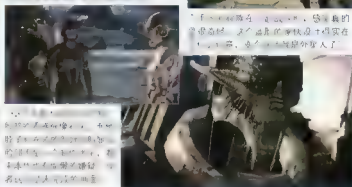
BioWare	动作射击	Mass Effect
●DVD-ROM ●美版 ●07年8月3日 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定		

作为BioWare中《质量效应》三部曲的首部作品，Xbox360版《质量效应》直接受到玩家们的期待。本作中将有丰富的故事及剧情，玩家将跟随主角利普的非凡冒险，在赢得人类的战争时，发现了外星生物外星人智能之冲突的存在而引发的“命运”式戏剧都将与游戏中所有生物的命运、对战争是生物、对战争是生物和中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。

都将让玩家成为这个游戏故事内容的核心。质量效应 采用了大量由游戏引擎即时制作的 数字演员，Digital Actors 来担任游戏中的非玩家角色。敌人以及可供玩家组队用的队员们，而且其他 将拥有栩栩如生的面孔和逼真的动作。以及先进的对话系统，赋予他们每个个性的表现。本作目前预定于2007年9月3日正式上市。

## 保卫兵量间的和平 我们来自宇宙的

·玩家将可以驱动中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。



## X360 吉他英雄3 摇滚传奇

Activision	音乐节奏	Guitar Hero 3: Legends of Rock
●DVD-ROM ●美版 ●2007年发售 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定		

吉他英雄 第三部，吉他英雄3是1系列的最高峰，通过模拟的吉他和电吉他的游戏体验及场面壮观的视觉效果。吉他英雄3 和前两部相比，风格更“摇滚”，原来那些摇滚乐，现在已在摇滚乐 游戏中，更多更丰富的花。本作将支持无线手柄以及多人模式，同时将有更多工多人游戏模式。

·玩家将可以驱动中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。



## 轻松幽默的玩法 玩法方面更

·玩家将可以驱动中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。

·玩家将可以驱动中间线线。在战斗中，玩家将可以驱动中间线线。







# 索尼的另类逆袭 PS3祭出降价大旗

自从三大主机发售以来，PS3由于居高不下的价格和相对缺乏的软件阵容，使得其在竞争中一直处于劣势。主机销售的低迷导致了不少原定PS3独占的大作改为跨平台发售。掌机方面，尽管PSP取得的成就已经不错了，但是近两年索尼几乎被任天堂的NDSL打压得完全无法抬头。这种情形如果持续下去的话，将会使索尼陷入非常不利的境地。因此，索尼在这次CES中采取哪些手段来扭转目前的这种颓势是人们非常关注的问题。7月11日中午，随着索尼发布会的正式开始，索尼便向观众展示了新的一面。

11:30，索尼发布会开始，随着大屏幕上一连串由各种各样PS3以及索尼手柄经典按键符号构成的意大利国旗的闪现，索尼美国分部的总裁杰克·特威顿的虚拟形象出现在了会场中央大屏幕上的“PlayStation Home”画面中，不得不提这个虚拟形象与真人非常相似。随后，杰克开出了现场的演讲台，并拿自己“丰满”的身材开了个玩笑，台下顿时笑成一片。

11:35，杰克首先向大家展示的是新出的80GB硬盘版PS3以及60GB版的降价消息。同时承诺在这次的索尼发布会上将为大家展示50款左右的PS2、PS3以及PSP等游戏。其中有不少游戏将在发布会结束后在隔间为大家提供试玩区。

之后就是多次发布会上都会提到的主机销售成绩总结了，作为索尼最为成功的家用主机，PS2取得的辉煌成绩每年都会先被提及，全球总销量1.18亿台，在美国市场的总销量则超过了2800万台。而且还将会有160余款PS2游戏即将在下一个财政季度内发售。杰克接下来介绍了PSP方面的情况，将会有总计超过800万台的PSP在今年年内发售，UVD销量也在逐步提升。硬件方面也是从今年4月降价后获得了80%的增长，即将有超过140款PSP游戏登陆北美市场。

11:40，紧接着是大量PS3游戏影像的展示，其中包括《无赖英雄传：战术打击》、《反重力赛车：脉冲》、《虹吸战士：洛德之影》、《NBA 08》、《战

神：奥比斯之链》、《寂静岭：起源》、《ATAPCO

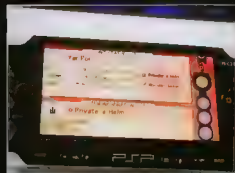
》、《与LOCOCO合作的趣味游戏》、《老虎伍兹高尔夫球巡回赛08》、《索尼克：竞速2》、《模拟人生2：宽岛求生》、《特鲁尼克：目标挑战》、《最终幻想战略版：狮子战争》、《最终幻想：年代记》等等……在PSP游戏影像播放完毕后，大屏幕上画面再次切换到“PS HOME”的虚拟世界中。我们看到杰克的虚拟形象旁边多了平井一夫的形象，果不其然，接下来平井一夫的真人走上了演讲台。

11:45，平井一夫向大家介绍了新的PS3，与原来的老版PS3相比，新版的主要改进在于重量19%、续航3%、电池使用时间更长。这款新型的PS3预定将于今年9月份发售。新版PS3最大的特点就是能够直接电视，直接在电视屏幕上显示PS3游戏的画面。随后平井一夫视频有《钢铁侠2》电影的UHD光盘加入了新版的PS3，在按了一个键之后，电影画面突然出现在现场他身后的屏幕上，这也就是新版PS3的“展示”（Display）功能。除了电影之外，还能应用在游戏中的，图片等其他PS3具有的模式之中，特别值得一提的是，新版本的PS3还将通过新的连接装置在任何地方接入PS3或PS2之中。

11:50，杰克重新回到演讲台，发布了新的“游戏”版PS3，这个限定版附赠G1记忆棒。《无赖英雄》的游戏以及《恶搞之家》的收藏版UHD，预计将于今年9月份在美国发售，价格为199美元。接着是星球大战版的COSPLAY登场，发布了星球大战限定版的PS3，该版本的价格也是199美元。今年10月在美国发售。自PS4网络免费开始运行的七个月以来，已经有两百万会员加入，其中有七十五万会员来自美国。

11:58，菲尔·哈里森登场，并为大家献上了PS4的更详细情况，超过80%的第一方游戏正在开发之中，随后为大家展示了其中五款：《回声余音》（Echovrone）、《无赖英雄》（Pain）、《战栗》以及《海豹突击队》，之后开始介绍“HOME”，据说BETA版已经运行得比较流畅了，预定将于今年秋季推出。哈里森宣布，PS HOME将可以在很多平台运行，除了PS3之外，甚至包括索尼爱立信系列的手机平台。在HOME中，每个人都可以拥有自己的免费空间，更多自由空间的扩展要素也可以通过购买来获得。哈里森操作着自己造型的人物走进一个“豪宅”，就能看到到豪宅中的电视正在播放《Sling Shot》的演示，之后他又用自有的手机进行现场点拍。随后就能在HOME中看到，以此证明HOME和移动设备的互连性和便利性。

12:15，杰克回到演讲台为大家介绍PS3，并正式宣布，60GB版PS3将降价至499美元，同时介绍了《摩托风暴》同捆的80GB版PS3，售价为599美元。杰克表示，PS3的蓝光才是这个时代标准的胜利者，PS3的胜利就是蓝光的胜利，蓝光将会击败HD DVD格式。之后他开始介绍与PS3合作开发美好时光的华纳有限公司以及其美为



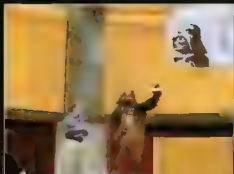
PS3开发的独占游戏《迷雾》（Haze），在《迷雾》的宣传视频播放完之后，杰克开始向大家介绍了使用了最强引擎“虚幻3”的PSP中肉重头作《虚幻竞技场3》，之后是大量的PS3游戏宣传视频，《使命召唤4》、《刺客信条》、《伊恩与林肯：死人》、《生化危机5》、《火爆狂飙》、《铁甲战车》、《美国职业橄榄球联盟08》、《哈利波特的凤凰社》、《幸福一家》、《吉尼斯世界纪录》、《魔兽世界：巫妖王之怒》。

12:30，杰克开始向大家展示PS3的独占大作：《合金装备4：爱国者之链》，著名制作人小岛秀夫登场为大家献词。介绍，小岛表示，这将是他的最后负责监督的3DS作品，同时本作也是SNK故事的主线篇，他将用自己最大的努力来完成本作。另外在今年的东京游戏展上将会提供游戏的试玩，之后有一段小插曲，哈里森宣布“拉切特与克拉克”主角的服装将并为大家展示《拉切特与克拉克》系列新作“未来”，之后哈里森宣布，给大家介绍了PS3游戏《异界之地》，随后介绍的PS3游戏还包括《剑刃》、《NBA 08》等作品，其中《剑刃》给人的感觉非常大气，同时敌人数量众多，打斗时的感觉非常不错，是一款值得期待的作品。

12:55，在经历了漫长等待之后，著名赛车游戏GT系列的最新作终于登场！不过和GT4一样，这次演示的是GT5的序章，游戏高质量的画面让现场的记者们都惊讶，画质与光源效果简直让人感到疯狂，那时演奏的配乐也非常可以与GT媲美，这部本作将大力支持网络对战功能。

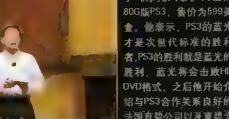
1:00，演讲台上哈里森做出准备即将结束宣布的样子，这时杰克突然问道：“你是不是忘了什么东西？”哈里森答道：“没错——你们大家都将看到的将是即时效果。”紧接着，万众瞩目的PS3大作《杀猪地带2》出现在演示席上！本作在05年E3展上发布的那段视频一直备受争议，大部分玩家、业内人士甚至厂商都对其真实性持怀疑态度，正因为如此，几乎所有人都期待看到本作的实际画面，从视频来看，虽然与05年那段画面到虚拟形象相比，这次的画面虽然稍有不及，但整体画质确实已经相当之高，到了这种程度的画面一方面增加了人们对PS3性的信心，一方面使得本作显得更加可信了。关于《杀猪地带2》，单从画面来讲，这次的水准不如05年E3展那次，但仍然很高，只不过想一想没有震动功能的PS3手柄玩本作的话，那么实际手感方面……

04，索尼发布会正式结束



这次索尼的发布会过程还是真实可信的，例如在介绍即将发行的星球大战限定版PS3就有专门的COSPLAY人员上场。

新版PS3的发布是这次的一大重头戏，平井一夫在现场向大家介绍了新版PS3的主要特点，更轻薄而且支持接收电视。



# 接驳电视机 掌机新形态

PICKUP:

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

不出所料，这次的E3上，索尼并没有拿出什么十分令人惊艳的东西——尽管我们都觉得他应该拿出一些东西救场了，不过显然，SCE还不至于能瞒过所有人搞憋大半年然后在E3上一鸣惊人，那种程度的惊喜，我们没有看到。

当然了，只是欠缺极端的惊喜而已，所谓失望，正是由于我们那蒙PS3同样位于低迷的心情很渴望来些振奋和刺激。事实上，这次公布出来的好物还是颇有一些的。

## 好物一：PSP改

之前曾经风传过的所谓PSP2，看来也许就是由这个新版的“PSP-2000”衍生出来的。仔细想想，所谓PSP2的传言相当地不靠谱。PSP刚刚发售两年，正是进入了硬件成熟期，何况它的销量其实不错。索尼又何必谈得去放弃——再加上，就是眼前这台PSP2还不该谈PSP2呢。

新型号PSP的整体外观没有明显改变,调整多位于细节,而其最突出的变化就是更薄更轻——“PSP改”相比起第一版来,重量约为原来的2/3,厚度约为原来的4/5。现在我们单从图片上得出的感受也许并不明显,但若依据的话,差别还是蛮大的。新版PSP于9月在北美、欧洲以及日本并上市,新版的发售是一件好事,不过估计对于最近购买了PSP

的玩家来说,多少也算得上一个打击……

PSP的这个“改”并不是由于原机的设计有重大缺陷而必须调整,也不是为了拯救形象或地位而急需改头换面,这可以从一个侧面说明PSP已经走上了一条稳定的道路,对它的调整是为了满足用户进一步的需求,以及在已有基础上继续拓展受众群。PSP发展至今,不论是在实际销售方面,还是在用户的

PSP-2000的另一个有趣兼十分重要的功能，就是追加支持了影像输出——现在你可以把电视当成PSP的显示器了，只需要一根导线即可。从这一追加功能，我们可以做出很多有趣的联想——比如，这是为PSP取代家用机做准备？

玩美式的脾性，切莫当真。不过，现在PSP不论是播放影像还是运行游戏，的确都可以很方便地传输到其它终端显示设备上去了，从这一点挖潜下去，实在是可以衍生出很多令人期待的可能性。PSP因此可以吸引过多的用户，也是非常有可能的。

不过目前PSP在运行游戏时的图像，输出只对液晶面板和端子这两种显示



了新款PSP的三种颜色：亮银、木炭黑以及水晶白。

此外“PSP改”的电池容量增强,也将支持更多的影音格式,这些强化性举措都将进一步深化其现在的定位,PSP正处于良性发展中。

「好物二：Kill Zone 2」

不论有多少大作“可以期待”，不论有多少原创品牌值得关注，但PS3上目前软件阵容的萎靡是不争的事实。这个时候，我们自然要期盼一款可以“救世”的作品出现，期待一针强心剂——不论事实上它到底能不能100%达到这种功效。

在第三方软件纷纷不大靠谱的时候,这个重任就只能由索尼自己来承担了一一《杀戮地带2》,不论是由于自身实力还是舆论环境的推动使然,它就这样走上了万众瞩目的风口浪尖,卷进了焦点之中。

两年前的E3，一段惊世无比《杀戮地带》的影像令人热血沸腾，宛如火科技当天就降临到了PSS上。个人对那段影像到底是真是即时演算一直心存怀疑，希望去相信但又不敢相信（事实上，以现在的技术水平，是无法逼真地实时演算出燃烧物与真正燃烧的火焰同时运动并互动的，这是目前不可能做到的事情，不论是在什么平台上）。现在《杀戮地带》的试玩影像以及更接近真实情况的图片都出来了，果然，与之前的情况还是有明显差别的，不同

同时必须要承认，这个级别的画面表现已经非常强了，游戏中的远景构筑尤其不错。堆了这么多的财力物力，开发了这么长时间，SCE已不容有失。这一步如果再失守，将带来连锁的毁灭反应。

虽然从现在的情势看，俨然有大部分希望都寄托在这一款作品上的聚势，这是一种不太健康的发



### 好物三：入门级软件

现在我们心目中“大作级别”的游戏，有的确切信息倒旧如黄鹤，最好的消息也就是08年发售。有的则待跨年早出（或者在平台去向上追逐港台支语言，但单人早已猜出了大概），不再由PS3独占。正如上面所说，不是独占，意义重大，恐怕令人怀疑不是点，恐怕也会影响主机的主持人。PS3的命运如何，大概今年内明年初就会见分晓，或者说他留给自己的时间也差不多只有这些了，再这么不冷不热地拖下去，恐怕玩家的心理底线会崩溃。

现在的索尼必须自己救自己，努力打第一/二/三方的原创牌虽然是一条艰苦的道路，但是是目前最为靠谱的选择；好在原创阵容中也有些比较吸引眼球的作品，希望它们可以成为逆境中救主的希望。九月即将发售的几款软件中，不乏令人有PLAY欲望的作品，虽然名气不可能比得上那些老资历有名气的作品。

杀烈，但确是一个以较被动为主的司机。

本身开发实力对联盟的崛起，在P3王朝的鼎盛被金光四射的雍容华贵地掩盖了，而当身处劣势的时候，这个缺陷就比较醒目地显露出来了。

说老实话，P3的成绩其实还好，没有我们想象的那么低劣。不过，问题是不论索尼还是NEC还是索尼自己都不会满足于“还好”，但正如有人言说：

“这就像比赛，始终保持第一是很难的，没点起伏才说明这个世界是正常的。”



手摔断就盼PSP的平升一夫，他脸上的笑容是不是有些似曾相识？怀念他在去年聚会上的开怀大笑。

心理期待层面上，都已经成功地与竞争者划清了界限，而达到了自己的目标领域。固然，你可以说这样就损失了一些用户，但同时也必然看到，这样也就避免了二者不必要地陷于同一片泥潭中大打出手。现在业界上下内外，对这台机器的期待是比较一致的，这样以后的路就比较好走了——有偏差的话，不说高是低都会有人痛苦。



# 终极杀戮

每寸空间都溅射着  
钢铁碎片和炽热的鲜血  
你，无处藏身……

平台: PS2, SCE 价格: 未定 发售日期: 未定  
RP

自从被冠以“光环杀手”的名号以来，围绕《杀戮地带》的议论就从来没有平息过。虽然游戏的初代无论是在品质上还是在销量上都还无法与《光环》相提并论，但至少它成功地引起了人们的极大关注，更立起了“Killzone”这个品牌。2005年E3展上那一股堪称“惊世骇俗”的续作预告影像，则再度让它成为了次世代主机大战中的一个焦点话题。理智告诉我们那

样卓越的画面效果几乎不可能在最近几年变为现实，但与真实游戏并无二致的流程又让每一个玩家憧憬着《杀戮地带2》将她们带来的惊喜，开发者对于“到底CG还是实际游戏画面”这个问题的迅速抛掷，更令人们心中屢云重重。今年的E3展，SCE和Guerrilla终于拿出了真正的试玩影像，一直以来纷纷扰扰的争议也终于可以有一个明确的答案

一和原作一样，《杀戮地带2》仍然采用小分队制战斗形式，和队友之间的配合是游戏的重要组成部分，也只有有在他们的帮助下才能战胜强大的敌人。

1 和05年公布的视频一样，本次的游戏从主角所属的小分队搭乘空降平台投入战斗开始，激烈的战斗气氛扑面而来。

## 强悍的角色造型 预示战斗的激烈

这次登场的几个角色形象和05年视频中的并不相同。旧版形象更加精干，一副职业军人的模样。而這次的角色虽然仍然强悍，但更有“市井气息”一些，不知制作者出于何种目的做出这样的改变呢？

人印象最为深刻的就是极为真实的战地气氛——激烈的战斗几乎无处不在，随时有子弹在你耳边呼啸而过，没有任何一寸土地是安全的，甚至找一小块隐蔽之处稍微几秒钟的喘息都变成了不可能实现的奢望。



在这里你别无选择  
只有杀敌或者被杀

在这里你别无选择  
只有杀敌或者被杀

长达三年漫长的等待  
是否能够带来完美的作品？

制作人同时还表示,本次公布的视频影像只能算是 pre-alpha 版本,游戏的最终版本还有可能在此基础上有进一步的提高。当然,这也意味着在2008年游戏正式发售之前,Guerrilla还有大量工作需要完成。



仍然是最优秀的！

今年E3的演示视频终于揭开了《杀戮地带2》的庐山真面目。客观地说来,新公布的一面并没有达到05年E3那样优秀的效果,例如人物服装的纹理和纹理、枪械的质感等细节方面,都可以看出其中的差距。不过,《杀戮地带2》仍然无愧于目前画面水平最高的游戏之一,在光影效果和战场气氛营造等方面也丝毫不输于05年的影像。

## 实际游戏流程影像 带来超级大作新鲜体验

在这次的E3展上公布的几段视频以实际游戏流程为主，其中一段是经过剪辑的版本，其中出现了在几个不同场景中的战斗，而另一段视频则是较为完整的一段。

## 如箭在弦

全副武装的勇士们  
将会在战场上证明自己

2005年，育碧公布的游戏预告片，这次的预告片是以主角所在的小分队搭乘飞行平台进入战场开始，主角飞行平台通过云层，一个全副武装的战士首先出现在屏幕上，他正等待着队友的到来，一场战斗即将开始。

## 一触即发

伴随着激烈的炮火，战争展现在人们的眼前，呼啸而过的子弹形成了一张张密集的火力网，战士们迅速进入了作战状态，不断地有爆炸声传来，那种令人窒息的气氛令人想起了许多好莱坞大片中经常出现的战争场景。

握紧手中的武器  
等待大战的洗礼

1. 角色形象与游戏中的角色形象也一分不差，这些即将的战士就是游戏中的队友，在接下来的一段时间中你必须与他们密切合作才能取得胜利。

## 铁血战士 无畏的冲杀

1. 这次的黄色形象与06年E3视频中的并不完全一样。

一队长在紧张地向队员们下达战斗指令，而角色的配音以及音效也具有非常高的水准。

## 为胜利付出生命

一在进入战场之前最后的准备，此时还会有喘息的机会。

## 从天而降的突击者， 炮声会为你们壮行。

## 肆意破坏

前往扳机尽情地扫射，一个敌人被你干掉，血迹喷洒在地面上，木箱、墙壁等物体也被子弹打得碎片四溅，几乎所有的东西都可以被破坏，而且摧毁物体时地不震动，子弹之后产生的痕迹也人相径庭，看着密密麻麻的弹孔和伤口，你很难相信这真的只是一个游戏。次世代主机动机会在这里得到了充分的展现，你会不由自主地想往深处探索自己的特征，敌人是真正的杀戮场。

## 突入重重包围之中， 消灭眼前的每一个敌人， 夺取这场战斗的胜利!!

2. 注意看战士们在战斗中的表现，他们口里喊着战斗口号，非常投入。

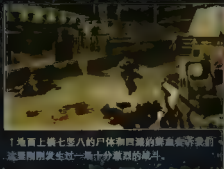


# 无限精彩

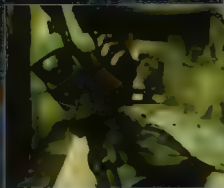
## 中规中矩的游戏系统 更多细节等待进一步揭示

在游戏中主角可以随身携带两种武器并且随时切换，另外当然还有手榴弹可以使用。在影像中可以看到主角有贴墙潜望，并且从墙角探出头去射击的动作。但由于SCE并没有提供能够实际试玩的游戏，因此这种辅助潜望的动作具体如何操作，以及它在游戏中占据多大的比重还不得而知。游戏系统给人的感觉是中规中矩，和其它的FPS游戏并没有大的差别。

### 战斗永不停息!



1 地面上躺七零八落的尸体和四散的鲜血会让我们脑海里浮现出一场十分激烈的战斗。



## 次世代的超级享受， 无可比拟的视觉盛宴。



1 在击败视线的最后，主角不断射击一个类似天线的设备，并且把它破坏殆尽。接下来，屏幕上出现了“Mission Completed”的字样。

游戏中角色的行动非常流畅而且真实，无论是跑动、闪躲或者是中弹倒下时的姿势都令人惊叹。主角装填弹药的动作也很值得细致。

## 火爆呈现

从视频中看，电脑AI表现得更是非常不错。敌人大多懂得利用地形掩护自己，并且与同伴配合从多个角度向主角发动攻击。

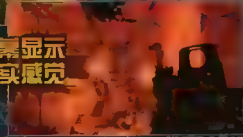
游戏中的敌人，除了会利用地形掩护自己，还会利用同伴的配合，从多个角度向主角发动攻击。

请屏住呼吸  
等待升战

尽管情原内幕是目前的流行趋势，《杀戮地带2》也是如此。除了右下角有剩余子弹数量的显示之外，屏幕上就没有其它任何附加内容了。游戏中也没有体力值，而是和现在大多射击游戏一样，来势可以即时恢复体力的系统。只要主角一直向前内没有受到攻击，损失的体力就会复原。

### 简化屏幕显示 带来真实感觉

一直主角的体力  
出于危险状态  
屏幕会变红。



## 《杀戮地带2》走向何方 一流素质能否带来成功

在成功地吸引了足够多的眼球，吊起了所有人的胃口之后，《杀戮地带2》终于揭开了自己神秘的面纱。尽管开发者声称这仍然是和成品有很大差别的“pre pre-alpha版”，尽管我们看到的仍然是预先发售的预览，而并非可以亲手操作的试玩版，但就凭XN的评论中所说的一句，“it's real”。

对于“实际游戏画面vs2006年视感”的问题，国外媒体普遍表现得十分直言。大多媒体认为，两者之间的差距固然存在，但微不足道。确实，过多地纠缠这个问题并没有太大意义。最重要的是这次SCE拿出来的《杀戮地带2》画面确实称得上是一流水准。那种激烈无比、杀气重重的战场气氛更是有过之而无不及。

《杀戮地带2》的水准有过之而无不及，在日前软件巨头索尼的P3发布会上，索尼官方也给予了肯定。

但另外一个不能回避的问题就是：光凭一个《杀戮地带2》，能够扭转PS3目前的不利局势吗？此前数次主机商战的结果，无不证明了一条定律：那就是软件数量决定了主机胜负。PS3从发售第一天开始，就处于被动的局面之中，主机销售不利导致了第三方软件商的背离。软件的缺乏又进一步加重了主机的劣势，已经陷入了恶性循环。《杀戮地带2》作为SCE倾力打造的大作，在开发时间已逾二年的今天，却仍然只有一个“pre pre-alpha版”——这固然可以说这款游戏品质留下了进一步提升的空间，却也从另外一个侧面证明了PS3的困境。SCE自己还可以有足够的耐心与资金去打造《杀戮地带2》这样的大作，但是第三方厂商又是否愿意在装机量达不到预期目标的情况下，拿出真正的诚意。

作为玩家，我们只是很单纯地希望SCE的《杀戮地带2》能够带给我们一个更好的《杀戮地带2》，有竞争力才会精彩。《杀戮地带2》，《光环3》，还有其它更多的优秀游戏竞争，才是我们最愿意看到的局面。

如果我死在战场之上

请转告祖国所有的人们

我已尽了自己最大的努力

如果我死在战场之上

请转告我心爱的姑娘

我是带着最美好的记忆而去……

如果我死在战场之上

请转告我最好的朋友们

我是敌人面前从未有过的迷途

请将这行演剧在我墓碑上

一个曾经活过，并且战斗中过的人

# 小島秀夫的

作为MGS系列的生父以及业界相当知名的游戏制作人，小島秀夫自然也就少不了要在每年的E3展上亮相。下面我们就来介绍一下小島专访的情况。小島先介绍了合金装备系列自1987年诞生以来已走过了二十年的时间。在系列这么多的作品中一直都是由小島担任的作品监督。这次的MGS4将会是系列的完结篇，也是小島负责的最后一作。SNAKE的传奇故事将在本作中得到完结。在MGS4中，所有系列登场角色相关的剧情以及遗留下来的诸多谜团都将得到彻底的解答。由于这次的MGS4不论是对系列还是对小島自己本人而言都有着非同寻常的意义，因此小島秀夫在访谈时表示自己将会把这二十年来的制作MGS的所有经验、热情与精力都投入到MGS4的游戏制作之中！

经典角色再度回归  
那些难忘的面孔



一星級外傳上已經明白白金老套，但這真的會像《合金裝備》第一次出現時，灰暗的公認，他們明白了嗎？



如今被Liquid占满了身体的Ocelot，早已不是“叛徒”了。

## 在宿命对决之中彻底了断一切

一貫電與張血鬼VAMP這兩人在MGS2中沒有交錯的宿命之戰將在本作之中做一個徹底的了斷。



## 更多精彩内幕即将揭开

这次的E3上关于本作展出的最新的宣传影像。为此，小島秀夫特别表示，他将定于7月17日在东京举办的MGS20周年庆祝会上亲自为大家表演游戏的实际玩法。看来小島特意在E3上保留了MGS4的许多情报，相信到时候还会有不少激动人心的消息！

# METAL GEAR SOLID 4

## GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

合金装备系列从诞生至今已经走过了二十个年头，从最初的二流游戏到如今的顶级大作，我们共同见证了MGS和小島秀夫的成长。MGS4，这款号称系列完结篇同时也是小島最后监督的作品，它的任何消息，都牵动着众多喜欢MGS和SNAKE的玩家们的心理。 □文/北斗

系列名称	合金装备 第四部：爱国者之枪	ESRB
KONAMI	价格未定	2008年3月
平台	PS3	1人

关于MGS4是否PS3“独占”相信是这段时间以来关注度比较高的一个话题了。MGS4刚发布时KONAMI曾表示本作将会是PS3独占的作品。小島则理由解释为希望把合金装备系列放在机能最强的主机之上，如果开发多平台版本的话，则会分散制作小组的精力。然而前段时间以来，关于MGS4不再独占PS3独占，而是改为稍晚一些时间之

后还会发售XBOX360版本的消息开始逐渐在业界流传。先是欧洲一家著名游戏杂志透露出这个情报。接着又有KONAMI的工作人员提及此事。最后甚至公司高层人员也默认了。一时间，似乎MGS4的PS3独占计划已经彻底宣告终结。不过今年E3的索尼发布会上，SCEA的CEO以及总裁Jack Tretton用“only on PS3”这句话来定义MGS4的立场。

# 合金装备收山作

## 双蛇再次对决

### 梅莉尔再登场 精英小队新生

MGS中的女主角梅莉尔这次将带领重新组建的精英小队协助SNAKE一起完成刺杀LIQUID OCELOT的任务。与去年公布的图片相比，这次梅莉尔在年龄方面似乎向上修正了，不过穿上战斗服的梅莉尔仍然英姿飒爽！

### 终结不死神话， 一场你死我活之战

吸血鬼为什么再次出现在雷电的面前？是为了曾在2代中死去的好友FORTUNE报仇吗？莫非他仍然不知道事情的真相？从雷电对吸血鬼的厌恶看来或许还有什么事情发生过，莫非与雷电的女友ROSEMARY有关？

### “你也是不死之身？” “我只是不怕死而已” ——精彩战斗

视频从一开始就穿插了大量SNAKE与蛇叔的对话，从对话中我们可以得知，这次的任务并不是来自华盛顿政府的命令，也绝不会被美国政府所承认。如果将石油比喻为21世纪世界经济发展的核心动力的话，那么在21世纪呢？石油的地位已经被战争所取代。在这个社会中，战争已经成为了促进世界经济发展的中流砥柱，大部分的经济行为都是围绕战争而展开，并且各国政府都已经对此习以为常，但是坎贝尔上校并不认同这种模式，也不想眼睁睁看着这一切继续发展下去，所以他独自秘密安排了这次针对LIQUID OCELOT的刺杀行动，只不过一向喜欢在任务中有所收获的坎贝尔上校说的就是真相了吗？

### 雷电VS吸血鬼

这次公开的视讯第二段是以雷电与吸血鬼两人的战斗为主的。在MGS2中，吸血鬼VAMP是绑架总统的前任FOXHOUND部队一员，由于其具有“不死身”的能力，所以尽管在2代中数次被干掉但仍然没有真正死亡，特别是在2代结局画面中，华盛顿国际机场的人群中再次看到他的身影时，相信大家就已经能够预见到雷电与吸血鬼的对决并没有结束……

从这次公开的视讯来看，两人的外貌都有了不小的变化，不过仍然能够轻易地在第一时间认出来。极度敏捷的身法和超强的绝活儿作为吸血鬼的看家本领保留了下来，而让失败的是，雷电的身手已经有了非常大的成长，单凭手榴弹震动刀身雷击击退的招数，两人对决时能够非常轻松地化解。吸血鬼不死之身的能力非常让人头疼，雷电不死死的打法更是让人印象深刻，这两个人最终将鹿死谁手？

### 被FOX DIE诅咒的战士们 继承BIG BOSS基因防双蛇之争

从重宝博士的叙述来看，MGS4的故事发生在MGS1影子摩西岛事件10年之后，那么应该也就是2014年，距离2代雷击剧情为5年。当年的微型通讯器（Nanomachine）如

今已被广泛应用于部队之中，不幸的是，FOX DIE也因此被迅速传播。视频中LIQUID OCELOT杀死了FOX DIE后，战场上除了他自己的所有人全部都陷入狂乱和不可控制的状态中。

### 结束或开始， 固体和液体蛇

看来OCELOT仍然没有被LIQUID完全控制，虽然已经处于被支配地位，但仍旧没有放弃离开对方狂走的希望。

### 传奇战士的 最终任务

—FOX DIE病毒发作后，SNAKE经历了痛苦的折磨，谁能一人独扛重压去想要打败LIQUID。

—如果LIQUID OCELOT真是最终BOSS的话，那么“爱国者”组织中的那些人呢？

### 伟大的游戏 真的要就此完结？

1 虽然雷电的战斗技巧已经得到了很大的提高，但是面对吸血鬼这种有者不死身的敌人，想要彻底打倒对手取得胜利仍然需要付出非常大的代价。

1 似曾相识的镜头，貌似所有毒蛇BOSS级的敌人都曾开直升机兜风的嗜好。

1 虽然这些都是自己的手下，但为了对付SNAKE一人，LIQUID仍然毫不留情地调集力量投入打击范围。



□文/龙马

## Winning Eleven



一现在，玩家在本作里对战模式里，可以轻松地向朋友或者电脑游戏了。在这个模式里，系统允许同时最多四位玩家参加！游戏支持一对二、四台中便了。每日形式。



本作里会保存玩家自己的游戏记录。另外还有一个记录模式可以保存和好友们比赛后的进球情况。另外还通过各种数据可以为玩家和朋友们排列座次。现在我们已经可以确定的是一一个人的记录可以最多记录10个人的赛制。

[illegible]

助作的培养模式依然存在。玩家可以到各个俱乐部里面挑选自己喜欢的球员，然后使用这些球员组成一支新的球队，并通过反复比赛来锻炼他们的能力。现在除了以前的欧洲、拉美球员外，玩家也可以选择所有日本、联盟的球员球已进行游戏。



玩家可以在此训练自己擅长或者不擅长的各种动作及技巧,无论是新手还是老手,都可以来此磨练自己的刀法。

参赛球队先包括了日本和欧洲的球队,另外再加上拉丁美洲的球队。大部分球队不但会带着真正的名字和标志出场,而且每个队员的球衣也会全部采用其真实的名字。作为《胜利十一人》系列中的最新作品,游戏的细节操作动作和控制也得到最大的调整,玩家使用手柄操作时会感受到更舒适的感受。本作收录了之前所有《胜利十一人》的游戏模式,同时还增加了新的游戏模式。在足球世界杯比赛的同时,玩家可以率领自己喜欢的队伍到世界各地比赛,以最终达成称霸地球的目标。在《职业进化足球2008》中早已存在这样的模式。来到本作又再次除了强化,重新增加真实性的内容和球队。本作中除了各欧洲豪门球队加入真实姓名外,另外又有两支新的拉丁美洲球队也得到实名化。请各位玩家在期待本作发售的同时关注本刊对于《职业进化足球2008》的最新报道。



田 卡 尔 德

這首

45

1-BA

“卡文斯”

# 什么是梦幻一样的技术?

创造机会改变不利自己的。人。没有明确的定义。在足球界习惯使用“梦幻”来赞扬可以打破常规、使用“创造性”技术的人。也就是因为这个原因。在《胜利十一人》当中。也有习惯使用同样的称呼来赞扬某个可以使用出高超技术的玩家的传说。

## OPTION 各种设定变更

现在已经允许玩家在记录里调整角色的名字和外形。包括在进行中的联赛。玩家可以更换角色的国籍。当然。角色队伍的标志样式和球队服装也可以进行调整。



## 不可错过的作品

在即将发售的本作里。你可以创造出自己的“梦幻”球员。《胜利十一人》系列的传统特色包括大量的传球和远射动作。熟悉整个动作只是第一步。按下按钮可以进入更多重要



## 请玩家把本作当作职业进化足球系列的第一部作品来玩

一请解释一下本作标题“职业进化足球2008”还有为什么不选用玩家一直希望的“胜利十一人”为标题呢?

■ 山田 (以下山田。敬称略) 我们想会有很多玩家认为游戏会先推出国际版后才会陆续推出日本国内版。但这和我们的希望不一样。我们想让玩家认为。先推出的国际版是面向全世界范围的版本。而后推出的《联盟》和世界各个地区的联赛的版本是联赛版本这样来展开。我们去年推出

的《联盟胜利十一人10》是以《欧洲联赛》的形式发售的。这样发售的结果是全世界所有喜欢联赛比赛的玩家集中成一块人群。于是。我们想不再把国际版作为单独的修订版。而是把喜欢《联盟》和各个联赛的俱乐部作为差别来运作。也就是因为这个原因。才有了这样的标题。

——此外标题中增加的数字“2008”又代表什么呢?

■ 既然系列已经开始以全新的销售方式运作。那么我们也想让玩家

感受新系列的风貌。另外。《胜利十一人》系列的几作没有在国外发售过。结果造成了日本国内玩家玩第六作。而欧美的玩家在玩第一作的这种感觉。从我的角度来看是其他国家的玩家和日本的玩家合成整体。重新开始制作一个新的游戏系列。

——那么系列之后会以“职业进化足球”这个版本做基础吗?

■ 是的。我是想以这种方式作为系列的标题。也就是说。明年大家期待的就是《职业进化足球2009》了。

## 经典游戏精细制作 系统调整再次出动

相信前次玩家们会。称赞《胜利十一人》球场安排。玩家可以依据各种各样的形式调整《职业进化足球2006》。享受《WE》里独特的魅力。本作在增加新模式的同时。以往的所有比赛模式也全都存在。有的比赛模式还经过了适当调整。包括各种比赛模式的平衡性和耐玩性。其中最主要的是开发制作团队吸收了从玩家们得到的反馈意见。同时进行了细节调整的环节。

本作和前作《WE10》进行比较时。你会发现所有的操作方式都已经得到适当的调整。特别是玩家和电脑对战的时候。你会发现电脑的移动速度会突然加快。在某些方面电脑的抢断和回防动作也变得更加积极。还有。这些调整都是在保证平衡性的前提下进行的。对于在《WE10》中出现的攻击方要比防守方强的这一方面。《2008》也进行了相应的调整。日本国内的选手和国外等选手之间的传球差别也变得非常小。玩家们可以轻松简便地控制球员比赛。还有。本作中的快速和慢速之间的差别也得到缩小。不会出现前作里严重的不舒适感。

# 恶魔之血 又一次轮回。

《恶魔城X血之轮回》是KONAMI公司于1993年10月29日在PC-e SUPER ROM2主机上发售的一些2D横版动作游戏，也是《恶魔城》系列的第10部作品，因此作品标题中加上了罗马数字“X”。这款游戏操作轻快，难度适中，剧情引人入胜，为玩家带来了许多乐趣。很多玩家称为“PC上最优秀的动作游戏”。这款游戏是KONAMI公司在1993年10月29日发售的，也是《恶魔城》系列的第10部作品，因此作品标题中加上了罗马数字“X”。这款游戏操作轻快，难度适中，剧情引人入胜，为玩家带来了许多乐趣。

充满神秘的古城  
再度降临世间

《血之轮回》的流畅美  
术风格，让玩家体验到  
从未有过的游戏体验。

游戏中的地图非常复杂，很多地方需要玩家进行仔细的  
操作，熟悉角色的性能非常重要。

Dracula  
德拉克拉

恶魔城城主，名为德拉克拉·德比斯  
(Dracula)。他拥有强大的力量，  
在数百年间和贝尔蒙特家族展开  
了激烈的斗争。他的目标是征服世界，  
建立一个永恒的帝国。

Shovel  
阿涅特

阿涅特是一个性格直率而  
勇敢的战士，她拥有强大的力量，  
能够对抗邪恶的敌人。她的目标是  
拯救世界，消灭恶魔。

Shovel  
沙夫特

沙夫特是一个性格直率而  
勇敢的战士，她拥有强大的力量，  
能够对抗邪恶的敌人。她的目标是  
拯救世界，消灭恶魔。

# Castlevania

The Dracula X Chronicles

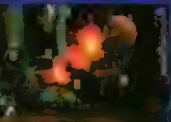
PSP	系列名称	恶魔城X血之轮回	AP
	KONAMI	价格未定	2007年秋
	UMD	发售	1.2.3.54444



出的资料显示,本作对应两人联机同屏进行游戏,流程中还追加了很多新的剧情要素。除了这个重制版,本作中还将附赠PC-E版《血之轮图》、PS版《恶魔城X月下夜想曲》以及小小说《恶魔城·失脱》(用SUPER以外的PC-E CD ROM2启动原版的《血之轮图》时才可以玩到的小游戏),具有非常高的收藏价值。另外,小岛文美专门为本作重新绘制的人物设定也很值得一看。



游戏中的迷宫与背景全都是用3D绘画的方式完成的,比起原作的游戏画面来更加临场感,光影效果也更加逼真。



用新的剧情影像  
来讲述恶魔城  
发生的故事

真个是地无三尺平，人无三分银。

走人因是伤而得见其真给是现  
此作了为情心来灾愿的康王

光緒二十一年歲次辛巳仲夏月

力抗多黨爭奪

正义之士击倒了魔

——从地域在转生中延续的宿命

一个奇人也轉為傳說從此誕...

王鮮會寇時之普族在引領下重返世間

## 将人引入无尽的轮回

如今正在美國賣得最火

Richter Belmont  
利希特·贝尔蒙特

[illegible]

在这传奇的年代中.....



## Siegfried

过去曾经被邪恶力量附身的空想剑士，现在的他手握Soul Calibur，决定要清算自己曾经犯下的罪孽。因为他的剑和铠甲都是蕴含着原始的气息，所以能融合“真”这个

流动的光辉，以应和着  
流动的真之力，为影  
像生身的身体



以而战胜火焰得追求力量的制衡。偶然发现枪已靠近他的目标，现在的他正在追寻更强大的对手。



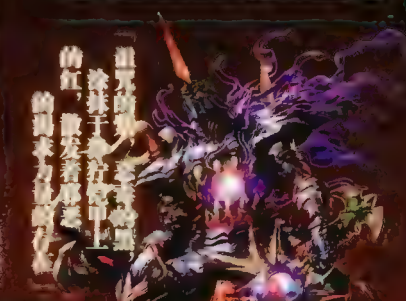
## Taki

持有Soul Edge的战士，为了会那些伤害过自己的人，并跟那些伤害过自己的人战斗。

Soul Calibur 4将同时登场于PS3和XBOX360。现在可以确认，本作将出现新的对立关系和阴谋，并由将有新人登场！虽然目前披露的详情还只限于已登场过的人物，不过相信后续消息绝不会令期待它的玩家们失望的。此外本作也将对应Network网络通信对战，玩家可以更大范围地选择对手，而且日后也很可能会提供新场。 □文/晓夜

# SOUL CALIBUR IV

Platform	PS3, XBOX 360	Developer	BANDAI NAMCO	Price	未定	Release Date	2008年发售预定
Rating	ES-R	Genre	3D-ROG	Score	3.0	Score	3.0



## Nightmare

与Siegfried相对立的，正是Siegfried在铠甲上的那份傲意所诞生的实体。为了战胜烈斩，这些那些勇者魂，威力恢复魂。



烈斩升魔的Nightmare，它的形体只是一副铠甲，它的意志便是那剑的意志，刻印在铠甲上的杀意便衍生出了这恶鬼一般的存在。

# 灵魂的交错，

# 刃之路，魂之途 ——灵魂能力四度进化

而《魂之利刃》衍生的著名武器格斗系列“灵魂能力”，目前已发展至它的第四作。武器格斗类FTG本已少见，而在3D FTG领域，灵魂能力系列可以说是目前硕果仅存的仍具生命力的刀制格斗作品了。

系列最新作仍然是秒回00级的充分

流畅的作品。人物的招式、动作以及肢体细节都将得到完美地展现。在新一代主机强大机能的支持下，本作的镜头运用将更加多变，视点将配合人物动作展现出丰富的变化和特写，着力渲染出打击的力度和快感；此外，各位角色的几近真实的服饰细节也是一大卖点。



刀与人，两道灵动凌厉的光彩  
沉溺于力量者，就由我来净化吧



Taki腿部的张弛十分传神，很有女忍者的气质，但是作品对女性身体特征流行夸张描绘的倾向似乎稍有欠缺，无论怎么看，Taki的腿脚也实在显得过大，反观目前公布的其他女性角色都是这个典型……

Taki的武器是一把忍刀，微小精致，相当以速度感和帅气取胜。高刀偏斜，在长范围招式暴面前难免有先天劣势，家传的平衡性调试上暂无大调整。



与身躯不兼容的  
哥特式的阴冷眼光



黑色缺乏足够的恐怖色彩，现在更流行用紫来震慑眼球。邪恶和恐怖的力量。

Tira的武器决定了她则是家传的黑暗转世者，黑刃中蕴藏着一抹幽蓝之意。



## 两把剑，编织起这交错的事 无数的人，燃尽他们战士的魂

“灵魂”系列故事的核心，便是围绕神秘而力量的两把剑——能够吞噬人的灵魂，具有强大力量的邪剑Soul Edge，以及为了破坏这把邪剑而生的灵剑Soul Calibur，一正一邪，两把剑便构成了故事的基本世界观。围绕两把剑，各色人物便各自登场了。有因为渴求剑的力量而行动的游荡者，也有为了破坏邪剑而踏上旅程的战士；有以彻底毁灭强大的剑为目标，有人以追求真实

为目的。“灵魂”系列原本就有非常复杂的人物关系，随着最新作的信息不断披露，不知会不会加入多少新的情节和矛盾呢？

为了配合作品所具有魔幻味道的世界观，游戏中人物形象的力量感和气势均被有意夸张渲染，显得颇为大气。男性角色自不必说，女性角色的神情也都是坚毅、或冷酷、或阴冷，确实符合《灵魂》整个FTG中应该具有的风格味道。

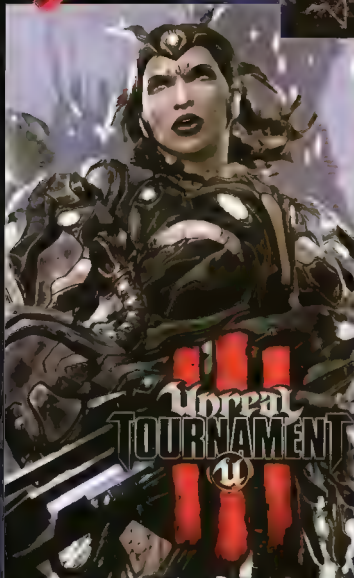


# 能力的碰撞，火花溅射中的真谛。





如果说在2006年以前Epic Games的影响力还仅限于PC游戏界范围的话,那么随着《战锤40K》的发售,成千上万的TV Game玩家也记住了这个名字。在今年的E3展上, Epic Games又为我们带来了真正的“看家大作”——《虚幻锦标赛3》。



# 超越现实的瑰丽战斗史诗

2006年5月9日, Epic Games公布了《虚幻锦标赛2007》的开发计划。作为《虚幻》系列的分支,《虚幻锦标赛》在此前一共推出过三部作品,即《虚幻锦标赛》、《虚幻锦标赛2003》和《虚幻锦标赛2004》,其中初代是使用Unreal引擎制作,而后面两部则是使用的Unreal 2引擎。Epic Games表示,《虚幻锦标赛2007》将在PS3以及PC平台上推出。

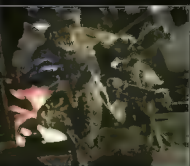
2007年1月25日,《虚幻》系列发行商Midway在官方发布会上宣布,《虚幻锦标赛2007》更名为《虚幻锦标赛3》,表明它是使用Unreal 3引擎开发的特性。同时Midway还宣布《虚幻锦标赛3》也将推出Xbox360版本。

在今年的E3展的索尼发布会上, Epic Games宣布《虚幻锦标赛3》在家用机领域将由PS3“独占”。2008年初,而Xbox360版本的玩家也不出过失望。只需等待几个月,就可以在自己的主机上玩到这数大作了。Epic Games还否认了索尼支付了额外资金以换取PS3“独占”。



虚幻空间  
真实杀戮

《战争机器》已经让我们领略到了Unreal 3引擎的卓越效果,而《虚幻锦标赛3》必将把Unreal 3引擎的潜力发挥得淋漓尽致。



开发商	虚幻锦标赛3	
发行商	Epic Games	59.99美元
发售日期	2007年11月预定	
平台	PS3	1.24A

《虚幻锦标赛3》是索尼展前发布会的重要内容之一。FPS类游戏向来被视为最能展现硬件性能的游戏类型,而以业界最先进的Unreal 3引擎所制作的《虚幻锦标赛3》毫无疑问是PS3证明自己实力的最佳选择。在发布会上, Epic Games的副总裁马克·瑞恩宣布《虚幻锦标赛3》的PS3和PC版本将于今年的11月份上市。两个版本的内容基本相同,但是PS3版本支持手柄的六轴功能。玩家可以通过

过震动PS3手柄来进行游戏中的一些操作。PS3版本将支持mod(用户自制内容),为PC版制作的mod也可以直接应用于PS3版。玩家可以通过网络下载的方式来获取各种mod,虽然mod在PS3游戏领域,尤其是FPS游戏中已经十分流行,但是对于家用机来说这还是首次提供对它的支持。另外,在游戏难度、准星瞄准等方面PS3版也做出了一些小的调整,以使它更适应手柄操作。



次世代画面,  
最卓越展现!

一系列以往的佳作一样,手柄仍然将以鼠标对枪为重心。

卓越的美工,独特的特效,具有强烈感应的画面。《虚幻锦标赛3》的每一个细节都带给我们强大的视觉冲击。



## 《虚幻》和Unreal引擎辉煌灿烂的发展历史

1998年, Epic Games推出了初代《虚幻》。它使用的Unreal引擎是Epic Games历时三年的开发成果,技术十分先进,游戏画面效果十分出色。《虚幻》还附带了其独有的脚本语言工具,具有一定专业知识的玩家可以利用它制作出新的游戏资料包(mod)。例如更换角色的外形乃至能力,加入新的武器、道具、关卡等等。这大大提高了游戏的可玩性,并且在互联网上形成了颇具规模的mod交流群体。

1999年, Epic Games推出了同样由Unreal引擎制作的《虚幻锦标赛》,和原作只有单机模式不同,《虚幻锦标赛》将重心放在联机对战模式之上,成为系列一个新的分支。2002年,以新的Unreal 2引擎所制作的《虚幻2》和《虚幻锦标赛2003》面世。同时, Unreal系列引擎的应用范围也扩展到家用机平台上,除了在Xbox上推出了《虚幻锦标赛》之外,像《分裂细胞》、《彩虹六号3》等知名作品也是使用Unreal 2引擎制作。

2006年底,基于Unreal 3引擎的《战争机器》在Xbox360上发售,其超凡卓绝的画面效果在游戏界引起了极大轰动。现在,包括EA、史克威尔·艾尼克斯、世嘉在内的众多知名厂商都购买了Unreal 3引擎的使用授权。



# 又见面了,那个小镇 这次,我们将回到原点

印象派意念恐怖的代表作Silent Hill,系列的最新作将登陆PSP——副标题名为“起源”,可以想见,我们将回到1代之前,回到更逼近惨剧起点的地方,回到浓雾与噩梦充溢的最深处。

系列中虽有作品的舞台游离于这雾气弥漫的小镇之外,但我们最念念不忘的,仍然是这个被大火和宗教所缠绕的、最初的寂野岭。那场火、那诡秘的教义、那病态的追求……一些谜团,我们已经从系列的1、3两作以及一些外部资料文件得到了解释。但对寂野岭的解答就像一把锈蚀的剑,有些谜的锁它砍不动,有些谜的门它也只能迟缓重重地撬开一道口子,而且更多的时候,它在拖拽滑撬之际又为本已污锈遍地的世界留下了更多的锈迹——更多的谜团和不解。而现在,我们终于又可以迈进得多一点。 □文/雕夜



寂静中潜伏  
的是种种恶意。

主角是那种典型的蓝领造型 格子衬衫、光地马甲、鸭舌帽 具有更强的行动力。



## SILENT HILL ORIGINS

静诡的林,降注的雨。寂寥的公路,辆大型货运集装箱车在孤独地行驶。局势不小,有雨的寂寥中 迷迭的雨雾和雨刷的机械往复延宕使他的思想陷入了迷离。一些难解的片段不停闪回 墓地、男妓、柬埔寨、埋骨 司机蓦然醒觉,这可不是走神的时候。但,已经晚了,虽然车速并不快,但人和车仍然不可避免地滑向那不可知的

Come, my witness

献上你的祭品。还有你自己。  
穿 不是这个镇唯一的符号

Where to find your soul, Alessa?

她的手,血一般地划过。涂抹在空气中  
污秽的红,微笑的黑,美丽的我

Burn, they say

So you can reborn.....



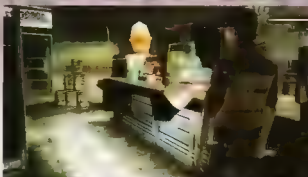
PSP	游戏名称: 寂静岭 起源	RP
KONAMI	价格未定	2007年11月
1人	单人	1人



# 相信我，不要往黑暗里看。

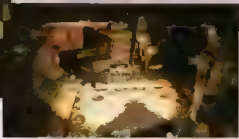
系列回归了原点，而这时我们欣慰地看到，游戏对环境氛围的营造也回归了传统——手电筒和收音机又回来了，黑暗和未知再次笼罩了 Silent Hill——当初系列一代将它们弃用实在是一个不够明智的决定，缺少了声音和光线的反差对比，呈现在我们眼前的寂静岭实在失色不少。

从一场场景看，本作颇具一切寂静岭的神韵：诡异的公寓、破败的医院、诡秘的世界、扭曲的里世界，以及，那被扭曲的世界观。这种回归的味道相信会令很多系列老玩家十分感动。



## 寂静岭游览指南

·游戏不靠主光源与暗、黑与白的对比，它更依赖多色调，近似但并非显眼的颜色作对照，暗示一种神秘和不安。对玩家来说，暗和暗的对比。



·主角自身和寂静岭的一景一物，都在极寒中得

## 残破……或许 是寂寞的同义词

从目前情报来看，指南和一点仍是沿用4代设定，那就是基本单人的动作。本作对物品的操作、调查、使用仍然是在当前画面下实时进行，不会另外进入特殊操作的菜单。

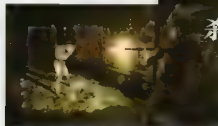


光并非驱走黑暗，  
而是招来不安



## 杀吧，在你不知道它是什么之前

第一次地，我可以主动控制切换如里世界。不像以前只是由剧情强制推进，只要在血手印的镜子中调查，两个世界就会相互切换。游戏中很多解谜都需要往返切换，另外这种设定相信也会给玩家带来惊喜。



·从游戏中可以看到，游戏中，主角的武器，主角是否是被迫定成不能使用武器。

## 你真能确信吗， 这只是一场噩梦

本作速度虽与旧作相比慢了，系统，主角手中没有武器时，也可以用拳头对付敌人。对付敌人还不错，此外“低语”种类也比较丰富，事实上，很多看上去属于环境摆设的东西，譬如花瓶、衣服什么的，都可以拿来防敌。



## 从边缘处掉落， 在边缘处挣扎



·本作除了暗杀的方式，也在一些场合引入了“快速反应输入”也就是QTE系统，现在似乎很流行于这个，我在进行游戏时感到，这很重要。

## Silent & Hill：沉默的 灵魂和可以安息的山岭

手机上的 Silent Hill，虽然画面上欠缺了一些魄力，但却给人一种浓重绵长的感觉，就像用大把咖啡豆煮出一杯浓郁的咖啡，苦涩，但十分原汁原味。从目前得到的照片和影像来看，本作“起源”很有寂静岭系列的神韵，不论是叙事感还是气氛渲染，都在回归传统的同时流露出了一种历经数代起伏后的成熟味道。

至今所公布的一切都令我比较满意——除了那个影子大叔主角有些不讨喜之外，不知为何，他

多少总给我一些陌生人的感觉。这应该是系列至今第一个“非主角”的主人公。以前各作中，女性自不必说，三位男主角除了“书生”感都很强。

目前公布出来的资料还比较少，而“静”这种传统经典怪物则占据了了我们大部分的视线，不知到了成品中，怪物的种类又会丰富到何种程度。



·一些黑暗污秽的怪物让人联想到恐怖感，这种画面下增加的观众的恐惧感正是寂静岭制造艺术感染力和心理震慑的手段，极具象征意味。



# SILENT HILL

全身被大火灼烧的噩梦般滋味

向你诉说那深埋在心底的痛苦经历

将代代相传的邪恶力量再次展现在你的面前

在这个小镇上只充斥着恐怖、残忍、血腥

在精神病院里倾听侥幸生还的

为你讲述一个不可思议的离奇故事

**“信奉邪恶力量的恐怖小镇，  
充满罪恶的复仇火焰再次点燃。”**

在人气游戏不断推出续作的今天，《寂静岭》系列的最新作——《寂静岭5》即将登陆次世代主机 PS3 的平台。据制作小组成员透露，本作的整体风格将会接近《寂静岭2》，而且最大的一个改变是，阴森恐怖的游戏背景将会被阳光明媚的环境所替代，恐惧感将会通过人物的心理呈现出来，而不是传统的通过黑暗的背景来传递，这一点十分有趣。游戏主角的设定也十分有魅力，一般女性主角的设定都必参考当今知名的女明星，所以游戏中的女主角真可谓魅力十足，形成与恐怖的游戏风格截然不同的另一特色，性感的身材、美腿，相信通过PS3的高超影像技术，一定会给我们一个满意的答案。由于制作小组对《寂静岭4》中另外添加的动

作成分并不是十分满意，所以，可以肯定，在PS3的《寂静岭5》中将会把这些鸡肋的多余成分删掉。游戏重点的剧情部分，制作方也进行了一些透露。游戏开始的蒙太奇镜头，玩家被关在精神病院中，医院的医生在向主角询问关于寂静岭、镇的详细情况的时候，玩家就会慢慢回忆起，在小镇经历的一些片段，这些支离破碎的片段，将会把大家带入一个扭曲而且复杂的故事当中，随着主角的回忆，一个地脉般的、镇将再次呈现在大家面前。曾经有传言，将会由全新的游戏制作，组来担当，但自从98年以来，《寂静岭》系列已经与制作，组浑然一体，所以，谎言的真伪只能由玩家来亲自检验了，当玩家玩到这款游戏的时候，就会了解真相的。



本系列名称 寂静岭5

KONAMI

AVG

第三作

价格未定

普通版

2006年1月

1人

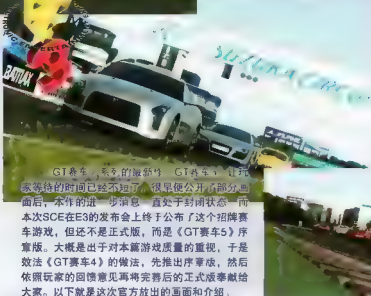
记忆与想象



# 驶上赛车竞速的巅峰



“GT赛车”系列的制作人山内 典夫日前表示，《GT赛车5》将发挥PS3的超强机能，完全可以达到照片般的效果等级。山内 典夫10年前开始开发PS版《GT赛车》至今，一直希望能做出“如同照片般真实”的赛车游戏。不过，直到PS2版的《GT赛车4》，都无法达成他的梦想，如今借助PS3超强的机能，本作终于可以实现山内的这一愿望了。



GT赛车，经典的驱动性 GT赛车，让玩家等待的时间已经短不了，很方便的打开部分画面后，本作的进一步消息，一直处于封闭状态。而本次SCE在E3的发布会上终于公布了这个招牌赛车游戏，但还不是正式版，而是《GT赛车5》序章版。大概是出于对本篇游戏质量的重视，于是效仿《GT赛车4》的做法，先推出序章版，然后依照玩家的反馈意见再将其完善后的正式版本献给大家。以下就是这次官方放出的画面和介绍。

## 向更加真实的赛车之旅迈进

制作人山内 典夫称这款游戏最早将在2006年初上市，但索尼方面则希望将游戏的上市时间推迟至明年下半年，以确保游戏的开发质量。《GT赛车5》这次的制作非常精良，里面的一辆车身建模需要一个人花费180天才能完成，而《GT4》、《GT3》需要30天，PS时代的则仅需一天。不仅如此，《GT赛车5》还将加入最真实的车内视角，让玩家能真实地看到仪表盘和方向盘来操作游戏。开发小组使用了各汽车厂商所提供的详细数据，同时还使用扫描的方式将车体完全数码化。这样玩家在玩中就能体验到真实的驾驶乐趣了。



见证每一代的进步  
做赛车的领跑者

GT系列是同类型中无可争议的王者，而5代也将延续辉煌。

本作追求的不仅是风驰电掣的速度，更在于向玩家传递对赛车运动的热爱。让玩家在游戏中体验到真正的赛车乐趣。

## 大幅超越以往系列的丰富内容

·有这么多的赛车，怎么可能实现。而在游戏中，这些赛车都可以成为玩家的座驾。



以诚恳的态度制作游戏  
为玩家奉献绝对经典

·本作的精细程度从图片中可以看出，最明显的就是车内的细节部分。

GT系列是目前最畅销的竞速赛车游戏，系列全球累计出货量达4680万份。《GT赛车5》将完全收录前作《GT赛车4》中所有登场的700多辆赛车与50多条赛道，并可通过下载的方式加入更多车辆与赛道，打造梦幻般的赛车世界。



## 经典游戏精细制作 损毁系统暂时下马

本作PS版的《GT赛车5》新作为制作进度问题而致延期，而年内各大媒体对《GT赛车5》可能也会遭遇这一困境。本作没有公布具体的发售时间，目前对于发售日也有08年初和年底两种说法，其中“车辆损毁”系统就是一个令人头痛的事情。在本作一开始公布的时候，官方曾宣布本作新加入了“车辆损毁”系统，也就是进一步模拟真实的比赛，如果驾驶不慎的话，车辆会依据碰撞的程度呈现出相应的损毁状况，但在最近公布的消息中，制作人山内 典夫称“车辆损毁”系统最终被砍掉，因为有些公司不愿意看到他们的车辆在游戏中的被破坏，尽管部分厂商已经授权进行车辆损坏，但因为没有拿到所有的授权，因此不可能在游戏中区别对待。另外，如果加入“车辆损毁”系统的话，游戏的制作难度也会有所增加，车辆损坏将会改变游戏中的物理逻辑，每辆车上的一部分都会有正常与受损状态的不同表现，也要对应有不同的发展及摄影系统，这些技术并没有多复杂，在很多赛车游戏中都有类似的系统，不过此类游戏大多没有使用现实中实际存在的车辆，或者车辆的数目没有那么多。《GT赛车5》则不同，它里面涵盖了当今所有知名的汽车厂商，要想拿到所有厂商的车辆损毁授权可不是一件容易的事。不过这个游戏有充足的开发时间，那么在这段期间也有可能慢慢得到谅解。山内 典夫也表示损毁系统可能会在游戏发售之后以下载的形式实现，可见他们并没有放弃这个系统，只不过还需要时间来与各汽车厂商进行沟通。

平台	GT赛车5 序章
SCE	价格未定
发售日期	2006年预定
人数未定	记忆卡容量未定



## PS3 NBA 08

SCIE	PS2	NBA 06
●BD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●459.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定		

索尼自己的篮球游戏，其策略到底会如何还有待事实说话。游戏会根据玩家的场上表现给予技能和经验奖励，前者可以用来配备并强化球员能力，而后者则可以用来消费以改变或定制球员的外观，算是增加耐玩度的一个设定。

本作对应六轴传感器，玩家可以借此

应该就是拿着手柄晃来晃去吧。控制球员在场上做出全新的、更加复杂的技术动作。不论是否处于持球状态，从最新的图片可以看出，人物建模的精密度也有所提升，很多细节表现都做得很认真。不少NBA知名球员都可以很容易地辨认出来。



↑细节刻画还是比较到位的，艾弗森臂上的纹身可以说十分清晰。

飞人乔丹只有一个大门和几个小门

人气球星再现 还原度极高

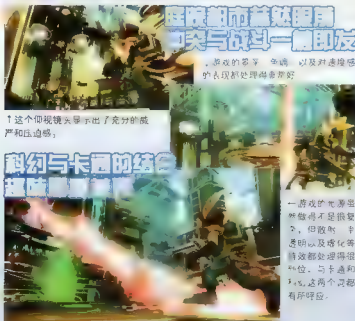
●多美球馆的扣篮动作估计配合六轴传感器才可以做出，这也算一种体验吧。

## PS3 拉切特与克拉克6

SCIE	动作冒险	Ratchet & Clank: Future Tools of Destruction
●BD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●59.98美元 ●1人 ●记忆卡容量未定		

本作是这个系列的第6作了，这一系列曾先后于PS2和PSP上推出过5款作品，是PS系主机上美式动作冒险类型的代表作之一。本作将维持系列一贯的鲜艳色调卡通风格，并将画面全面提升为了高分辨率，带给玩家更加细腻的画面。

游戏性，这一系列的游戏特点也是卡通形式的科幻题材。而本作就将大幅强化科幻表现的表现力，像是空中交通繁忙的大都市、要塞基地、巨大的机器人等等诸多充满想象力的元素，一切的表现都力求引人入胜。



↑这个同框镜头显示出充分的威严和压迫感。

科幻与卡通的结合

游戏中的很多车辆，以及对连续性的表现都处理得非常好。

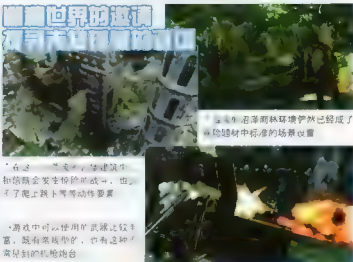
一游戏的光源虽然做得不是很完美，但整体卡通透明以及特效等特效都处理得很到位，与卡通和科幻这两个元素有呼应。

## PS3 神秘岛：德雷克的宝藏

SCIE	动作冒险	Uncharted: Drake's Fortune
●BD-ROM ●美版 ●2007年9月 ●49.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定		

游戏的开发方是做出过诸多知名美式动作游戏的“顽皮狗” Naughty Dog。本作以主人公探险寻宝为题材，为了寻找16世纪航海著名航海家探险家汤姆·德雷克所流传下来的宝藏，德雷克和他的伙伴杰克·德雷克来到了太平洋的神秘岛屿，而在那里却隐藏着不明的宝藏分子追杀，德雷克和他的伙伴需要面对和抵抗分子，同时还要解开这个岛上的秘密。

作品采用了类似《盗墓者》的游戏过程方式，融合了很多平台式的跳跃、动作和解谜。玩家将操作身手矫健的主角在热带丛林与古代遗迹中探险，崎岖恶劣的环境、隐藏在古代遗迹中的谜团、神秘的古代文明，这些既是挑战又是诱惑。游戏特别强化了物理引擎，用以生动自然真实流畅地表现角色的各种动作及面部表情，力图营造出真实的探险气氛。



↑在这“寻宝”游戏中，解谜部分相信你会发生特殊的战斗，也少不了爬上跳下等动作要素。

●游戏中可以使用武器比较丰富，既有高威力型，也有这种不高威力的枪械炮台。

↑画面在沼泽雨林环境俨然已经成了探险游戏中标准的场景设置。

## PS3 天剑

SCIE	动作	Heavenly Sword
●BD-ROM ●美版 ●2007年9月4日 ●59.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定		

本作是索尼游戏Tale中比较受人关注的作品。游戏的精确、气氛、背景、招式等等均地具特色，是一种有别于其它任何动作游戏的味道。主人公Nanso的武器可分可合，厚重与轻巧可以任意相互转换，使玩家可以体验到丰富的战斗乐趣。在最新影像中我们可以看见一段精彩的“飞舟”，十分

具有动感和冲击力。游戏中的招式表现非常真实流畅，并且对人物的肢体运动细节，以及被攻击时最真实的疼痛等表现的描绘都相当细腻。此外打斗过程中，被各种行动都会与周遭的环境产生丰富的互动，譬如踢翻桌椅、打破桌椅等等。本作引入了QTE系统，以特殊按键实现回避和华丽的杀敌等动作。



↑游戏中战斗节奏非常好，令人且能感受到温度的存在。

↑空中，是天剑之魔。

↑游戏中的画面质感感得的确好，再配上有趣的角色轨迹，显得十分有力。

天剑：天剑之魔和天剑之魔

## PS3 辐射3

Bethesda Softworks 动作角色扮演 Fallout 3  
 ●BD-ROM ●美版 ●2008年3月 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

Bethesda Softworks这个名字你可能听起来很陌生,不过颇有知名度的作品《上古卷轴4》就是他们开发的。

Fallout3的故事发生在数百年后的美国,那个时候,整个地表因为核战争已经完全荒废,人们完全转入了地下生活,在那里出生、长大,最后死去。人们在地下的生存空间称为“Vault”,而在编号为Vault 1101的地方,就是我们故事开始的地方。主人公的父亲违背上级命令突然失踪,为了追寻他,主人公离开警卫,来到了地表,而己经成为“死国”的地表已经是满目疮痍,危机四伏。

游戏的主人公将由玩家自创,并且还有一个成长期。这个阶段实际就是训练模式,而在训练模式过后,我们就可以为自己选择三项技能,以及给各项属性分配点数。



### 自由度与剧情并重 走出RPG

“Fallout的特色是剧情成分的比重相当大,人性将得到尤其深刻的描写。”

“作品追求的是高自由度,来到地表后,我们的行动空间会非常广阔。”



## PS3 真·三国无双5

KOE 动作角色扮演 真·三国无双5  
 ●BD-ROM ●日版 ●2007年秋 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

“无双”系列新作于E3后赫然发表,这边《战国无双2 猛将传》的哀嚎还未散去,《真·三国无双5》就已经在酝酿第二波攻势了,而且是迟来未去,上架日期也已在眼前。

从图片来看,这次的入



“赵云登场,这次的剧情描写,人也在其中,也许还会有水中战。”

物造人换血,不论是服装还是面容都有了明显调整和变化,比如吕布换成了一身漆黑的铠甲,威猛霸道之气透身而出,不过,赵云却将日猛地像寒村了。新作会增加新人物也是定的,目前是谁未知,从图片上看形象很帅气,像是君主级人物,但想不出还有什么职位君主可加。

此外游戏的系统也有了明显调整,场景设置变得更为复杂,人物与其中的互动也更多了,比如爬梯子、游泳等等。

### 无双的精髓与热血



“本作新人,雷其当是一位猛将,目前还推测不出是属于哪方势力的人。”

## PS3 龙穴

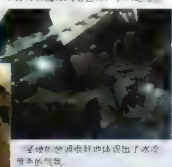
SCE 飞行动作 Lair  
 ●BD-ROM ●美版 ●2007年8月14日 ●59.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

Lair是一款为PS3而量身打造的作品,它专门对应SIXAXIS手柄的六轴感应功能,以及1080p Full HD高分辨率画面和7.1声道的高还原立体环绕音效。

故事发生在人类共存的太古时代,自然灾害导致了信仰分歧和种族分裂,这之后,资源的不均衡、环境的严峻以及人心的贪婪,导致了战争的爆发,主人公作为一名飞龙骑士,就此开始了

征程。游戏中我们扮演驾驶飞龙的骑士,而游玩时只需相应地倾斜或推动六轴手柄即可自由地操控飞龙,在速度、火力和爆发性穿梭于电影场景般的宽阔舞台。飞龙的招式很多,有火焰喷射、爪击、冲撞等等,完全可以应付立体化攻击过来的敌人。

游戏中登场生物种类奇特各异,十分具有魔幻风格色彩,引人入胜。



### 冰冷的岩石与海水 冷却与灼烧



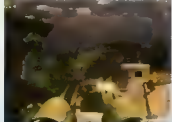
1.这只看上去有着硬甲、亮如一只火龙的敌人也许是个BOSS。与上图对比可以看出游戏的场景变化很大。

“无数巨石坠下?说不清是天空还是地面的坍塌,而这个直冲镜头而来的角度很有气势。”

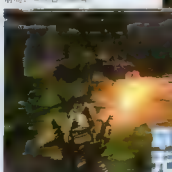
## PS3 战鹰

SCE 动作射击 War Hawk  
 ●BD-ROM ●美版 ●2007年8月28日 ●59.99美元 ●多人网络对战 ●记忆卡容量未定

War Hawk是一款第一人称视角的动作射击游戏,其场面非常火爆。它的最大魅力也就在于多人联网合作对战。游戏共提供了4种联网对战模式,分为个人对战模式、团队对战模式、抢



“武器丰富多样,像火焰喷射器、火箭筒、电击枪等应有尽有。”



旗模式,以及区域占领模式。最多可同时支持32人进入战场,乐趣丰富。

与大多数多人联网形式的游戏的区别在于,War Hawk中的战斗可选择性更大。你并不单纯地进行地面作战,还可以搭乘飞机进行对敌空中打击,而飞机也远不只是一个简单的样子,它对应的操作和战术很多。既可以高速飞行,也可以垂直起降并游空,当然了,乘上飞机并不意味着你是无敌的,空中力量,自然就有对空武器,很多火力都是可能将你打下来的哦。

“为了强调火力和战术变化,游戏中的道具也是相当多的。”



## PS3 小小大星球

SCIE 动作 Little Big Planet  
●BD-ROM ●美版 ●2008年发售预定 ●价格未定 ●1-4人 ●记忆卡容量未定

《小小大星球》的开发商是Media Molecule, 这是一款带有动画风格的作品。一些元素材质有些像纸板, 视觉效果十分精致。玩家将操作小布偶在各日常物品与机关所构成的关卡中冒险, 而这些关卡是可以由玩家自由创造出来的。游戏的关键之一多人合作, 排除障碍, 并运用破解各种机关。



关卡开拓出前进的道路。

如上所述, 本作的特色就在于编辑与游玩的相融合, 玩家可以自由编辑关卡, 但不用担心, 这个过程并不复杂, 只需要通过简单直接的菜单进行拖拉缩放即可。我们还可以通过游玩的过程来收集道具和学习技能, 以获得更多的可编辑元素和新功能。

游戏中的各种元素, 不论是色彩还是图案都独具特色, 与卡通幻想风格相符合。在关卡中, 玩家可以收集各种道具。



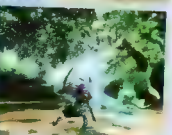
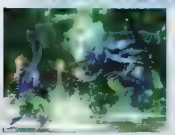
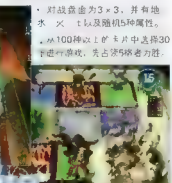
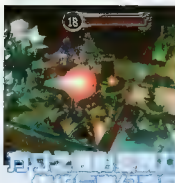
编辑出的关卡不仅可用于单机, 还可以通过Network分享, 与网络上的玩家一起玩。

## PS3 审判之眼：机神的叛乱

SCIE 新形态卡片对战 The Eye of Judgement: Boath Rebellion  
●BD-ROM ●日版 ●2007年10月25日 ●5980日元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

所谓新形态卡片对战, 指的是本作采用了虚拟与实体卡牌相结合的游戏方式。本作会对应专用摄像头, 对放置画面以及实体卡, 游戏时, 将像卡片识别器放在画面上的卡片, 再将信息反馈给游戏系统, 而屏幕上不仅会如实地反映出

一切, 还会将每张卡片所附角色的3D造型直接呈现在卡片上方, 宛如召唤般, 很有感觉。游戏中所有的对战操作都是以我手边的实体卡片来进行, 而屏幕那边则会相应变动, 兼具代入感和华丽绚丽的特效。



·对战盘面为3×3, 并有地水火风土以及随机5种属性。  
·从100种以上的卡片中选择30张进行游戏, 先占5张者力胜。

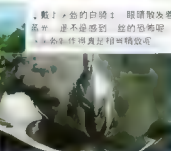
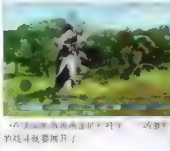
## PS3 白骑士物语

Level 5 角色扮演 白骑士物语  
●BD-ROM ●日版 ●2007年12月31日 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是一款全新的RPG游戏。白骑士并不是真正的某人物, 而是半生命的铠甲, 长约7公尺, 主人公卷入其中, 而变身成为铠甲的主人, 类似于强制装甲。游戏中的画面十分壮观, 在长达2000公尺的怪物身上居然有部落村庄的存在。巴兰德尔王国的成人礼仪式上, 迷之黑暗军团袭来, 国王被杀, 村庄被焚, 带着公主逃亡的白骑士, 在城中遇到了友善的这主人公, 就这样, 一场壮丽的故事就这样拉开了序幕。厂家方面曾经开发了《银河游侠》和《勇者斗恶龙V》, 根据目前的开发进度来推测, 估计《白骑士物语》的开发规模和成本等各方面都会超越PS2上的这两款作品。

王被杀, 村庄被焚, 带着公主逃亡的白骑士, 在城中遇到了友善的这主人公, 就这样, 一场壮丽的故事就这样拉开了序幕。厂家方面曾经开发了《银河游侠》和《勇者斗恶龙V》, 根据目前的开发进度来推测, 估计《白骑士物语》的开发规模和成本等各方面都会超越PS2上的这两款作品。

·在游戏的开始, 可以自主选择自己喜欢的角色, 和职业, 尤其是游戏自带的角色就有7种之多, DIY出自自己喜欢的角色吧。



·戴上你的白骑士, 眼睛散发光芒, 是不是感到一丝的帅气呢?  
·本作制作真是超精致呢。

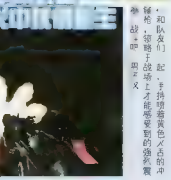
·戴上你的白骑士, 眼睛散发光芒, 是不是感到一丝的帅气呢?  
·本作制作真是超精致呢。

## PS3 清翼

Free Radical Design 第一人称射击 Halo  
●BD-ROM ●美版 ●2007年11月 ●59.99美元 ●游戏人数未定 ●记忆卡容量未定

又一款震撼的科幻题材射击游戏大作, 由曾经成功发售《Times plitters》的Free Radical Design公司制作的这部作品, 相信一定不会让人失望。游戏的背景是25年以后的未来世界, 此时跨国的军事武装力量已经开创出近代各个国家政府的正规军队开始进入武装干涉, Mantel公司是一个在制约、军火、能源等各个方面都处于人类领域的跨国集团, 它拥有着属于自己的私人军事力量, 攻击扮演Mante公司装甲兵部队的雇佣兵开始接受的任务, 是与南美洲的反叛组织进行战斗。游戏中玩家可以运用相当丰富的武器装备, 装甲兵装备了防弹装甲, 以及能实时显示战斗情况的高科技装备, 强大的火力与极其坚固的防护装备, 一定会让你体验到不一样的策略。

接受的任务, 是与南美洲的反叛组织进行战斗。游戏中玩家可以运用相当丰富的武器装备, 装甲兵装备了防弹装甲, 以及能实时显示战斗情况的高科技装备, 强大的火力与极其坚固的防护装备, 一定会让你体验到不一样的策略。



·和队友们一起, 手持拥有黄色人皮的冲锋枪, 战场上才能感受到的强烈冲击感吧。  
·周又



## PS3 剑刃风暴：百年战争

KOEI 历史策略动作 Blazestorm The Hundred Years War  
●BD-ROM ●日版 ●2007年6月30日 ●B190元 ●1人 ●记忆卡容量未定

本作是以横跨 14、15 世纪的英法百年战争为题材的“部队指挥型”动作游戏。游戏中我们会以一名佣兵队长的身分，既需要亲自奔前阵线砍杀敌人，也需要随时根据战场情势调动手下的部队进行攻防，个人的战略思想和战术喜好尽可以淋漓尽致地体现出来。

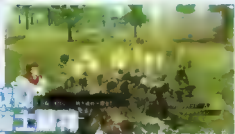
游戏开始时玩家可以自由选择加入英国或法国阵营，率领多样化的部队进

行作战。包括步兵、弓兵、骑兵、炮兵、攻城兵等等。战斗中所得到的技能点数可以用来强化部队能力，此外也可通过装备武器和防具来提升军队战斗力。每片战场上都会设置有多数据点，如果我们以半数部队攻占这些据点，就可以占据优势，获得一些补给和辅助效果之类的东西，而胜利的天平也将因此向我方倾斜。



游戏中将收录众多历史人物，比如曾大败过英军的法国王子查理二世，以及法国的传奇民族英雄圣女贞德等等。

·游戏中自然会有兵种相克的要素，在谋划战局的时候必须要纳入考虑。此外由于 RPG 式成长要素也是必要的，所以兵种单位和兵团都可以升级成长。



## PS3 铁拳6

BANDAI NAMCO 3D格斗竞速 Tekken 6  
●BD-ROM ●美版 ●2005年预定 ●\$99美元 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

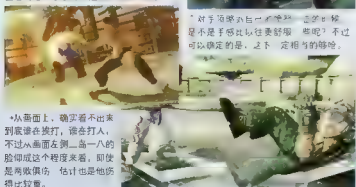
本作是《铁拳》系列第一次登上 PS3 平台，游戏进行了相当大的改革，并且游戏的人数也首次达到了有史以来的人数最多。《铁拳6》中的所有人物都增加了新技能，而且以往的技能也得到了相当部分的修正。本作的基本操作系统大都移植自上部作品《铁拳5DR》的设置，所以，大家尽可放心。在《铁拳6》中增加了 4 个全新的技能。道

具技，不同的角色在装备了特殊的道具以后将可以使出不同的特殊技。不过特殊技的作用应该不会很大，只是增加了游戏的娱乐性。

游戏新加入了愤怒系统，即角色在 HP 低到一定程度的时候，双拳会发出火焰，相当于《铁拳5》中4键连珠的集气状态，进入了愤怒状态，攻击力也会大大提高，这就提高了逆转的几率。

## 索尼多玩的道具夜 玩家可以玩道具

·近身格斗的画面，和前一部比，希望它的操作手感操作起来会舒服一些。



·从画面上，确实看不出到底谁在被打，谁在打人。不过从画面左侧画一画一八的轮廓或这个角度来看，即使是两败俱伤，估计也是他伤得比较重。

## PS3 化解危机4

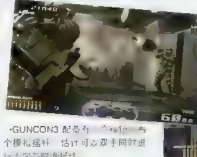
BANDA NAMCO 射击 Time Crisis 4  
●BD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1-2人 ●记忆卡容量未定

Time Crisis 4 是著名的光枪街机射击游戏系列，街机上手脚操作来回避等特殊动作是这一系列的特色，可以带给玩家更多的代入感，游戏带给我们的印象也因此变得鲜明。

系列作品移植到 PS 和 PS2 上，而这次将要移植的《化解危机4》，其街

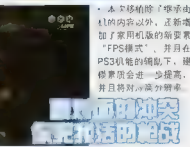
机版已于2006年推出。

家用机版将与游戏同步推出新版光枪“GUNCON3”，GUNCON3 会配合安装在屏幕左右两侧的感应器来进行定位，而屏幕上的直接感应，这样就可以解决传统光枪只适用于 CRT 屏幕，而无法在液晶等显示器上使用的局限。



·游戏对金属和帆布的原感画面十分到位，尤其是后者，其材质贴图很真实。

·GUNCON3 配备有 2 个感应器，两个操作连打，估计可以双手同时进行操作，不过还有待验证。



·基本移植除了移植由红机的内容以外，还新增加了家用机版的要素“FPS模式”，并且在 PS3 机版的编制下，操作界面会进一步精简，并且将对画面分辨率

## PS3 魔界战记3

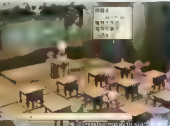
日本-SOFTWARE 策略角色扮演 Dragon's Crest  
●BD-ROM ●日版 ●发售日未定 ●价格未定 ●1人 ●记忆卡容量未定

日本-SOFTWARE 的人气 SRPG 大作《魔界战记》即将登陆 PS3。最早的《魔界战记》在 2003 年 1 月登陆 PS2 的一款游戏，凭借出色的策略性、别具匠心的游戏方式、和可爱的角色，迅速赢得了大众的喜爱，游戏分成 4 个前期准备以及战斗两部分组成。本作在继承 PS2 版游戏的基础之上，增加了相当多的隐藏剧情，超强大的 BOSS，追加关

卡等等，将 SLG 的战斗要素以及 RPG 的剧情要素紧密结合在一起，既可以在非战斗时跟战斗尽情享受挥兵挥阵的乐趣，也可以在战斗的间隙，慢慢地领略情节起伏的剧情，各种各样的装备，琳琅满目的商店装备，英俊美丽的男女人物，将游戏玩得更加魅力无穷。但是就本次发布的游戏上，很难看出图像上有什么惊人的改变。

## 魔界战记3 一鼓作气

·在经过魔界战记的入门式以后，会在魔界战记中觉得什么样的本领呢，看来这个游戏还很接近，不过，只是希望能在不久的将来会是什么



# 任天堂发布会召开 打出健康理念大旗

新游戏的力量延伸到家庭成员团聚的起居室之中

7月11日,在美国加州圣莫尼卡举办的“E3 2007”展会首日,任天堂公司召开了专场新闻发布会(Nintendo Media Briefing)。任天堂社长岩田聪和专务董事宫本茂等人登上演讲台,发表了任天堂将于近期推出的最新商品及相关游戏服务。其中,以“健康”作为主题,围绕Wii主机展开的新商品系列“Wii Fit”最为引人关注。另外,可以戴着Wii手柄实现新操作感觉的操作平台“Wii Zapper”和“Wii Wheel”,以及让玩家利用制作出的虚拟形象Wii进行竞赛的网络服务“check Mi out”也是发表中的主要内容。

任天堂本社的一些新版Wii游戏大作也在本次发布会上公开了发售日。《超级马里奥银河》的发售日定为2007年11月12日,《任天堂明星大乱斗》的发售日定为2007年12月3日,对应网络模式的《马里奥赛车Wii》也定于2008年第一季度发售。

## 「改良游戏环境的坚实努力」

任天堂发表会是在本社分公司总裁兼首席运营官雷吉·菲尔兹艾夫(Reggie Fils-Aime)的致辞中开始的。雷吉将2007年上半年全球游戏市场的整体规模和2008年上半年的预计进行了比较。美国扩大了48%,日本扩大了42%,日本扩大了71.14%,另一组数据是,2005年时,单机的市场份额在整个游戏市场中占12%,2006年迅速增长为23%,2007年进一步成长为了25%。同时,原本以18岁以下用户为主的游戏软件近年来延伸到了25岁以下的年龄段中,女性玩家与男性玩家的比例也从20%以上上升到了33%。任天堂认为,掌上游戏机的飞跃、新年龄层用户的增加以及软件制作的扩张正是整个游戏市场继续扩大的主力。雷吉称,任天堂的NDS从发售以后已经销售了400万台,而Wii也将成为最畅销的游戏硬件。软件方面,Wii将有60款游戏软件,预计发售者有100款,NDS将有300款游戏软件,预计发售者有140款。

随后,雷吉对任天堂即将推出的新型Wii操作周边“Wii Zapper”进行了介绍。“Wii Zapper”是一款枪型的手柄装置,和Wii的双节棍手柄组合使用,能实现光线枪一样的操作感觉。目前已经确定对应“Wii Zapper”的游戏包括CAPCOM的《生化危机4》(Umbrella Nightmare)和SEGA的《兽娘小队》(Ghou Squad)。此外,EA的《荣誉勋章》(Medal of Honor)也在就对应问题进行了研讨。这款游戏周边预定于今年年内发售,售价为19.99美元。

在确定了预定于9月27日在Wii上发售的《银河战士三部曲》预告片之后,演讲的话题转移到了“WiiWare”上,Wii的网络软件服务“虚拟主机(Virtual Console)”目前已经发售了112款游戏,下载量达到了5680万次。据雷吉介绍,任天堂今后还将加强Wii的网络服务,继续发掘可以低成本下载游戏软件的“WiiWare”。另外,上面提到的“check Mi out”也是“为用户享受更完美的游戏体验而形成的创意”。

当然,已经有款预定发售的Wii游戏确定对应网络对战模式,包括任天堂自家的《马里奥赛车足球》(Mario Strikers Charged)和EA的《 Madden NFL 08》(《NBA Soccer 08》)等。此外,很多玩家关注的



《马里奥赛车Wii》(Mario Kart Wii)也预定将于2008年第一季度发售。这款游戏对应Wii的另一款最新操作周边“Wii Wheel”,这是一个方向盘式的手柄装置,同样将Wii手柄放在上面使用,玩家可以通过这款游戏体验到和实际驾驶方向盘一样的赛车感觉。目前,任天堂正在考虑是否推出将《马里奥赛车Wii》和“Wii Wheel”以套装形式发售的版本。

## 「打破新老玩家之间的界限」

在雷吉之后登上发表会演讲台的是任天堂董事长兼社长岩田聪。岩田再一次阐述了任天堂准备通过NDS和Wii改变游戏在人们心目中位置的理念,并以此作为其休息日参照《福音》DS科技指南来尝试做游戏的经验为参考,表达了让游戏进入生活、使游戏成为融入生活的娱乐形式,以拓展前所未有的用户群体的愿望。

针对近期一些核心玩家们做出的“任天堂已经失去了过去那种游戏的热情”的论调,岩田聪认为,这个问题应该扩大到“如何消除核心玩家和刚刚接触游戏的玩家之间的心里隔阂”层面上进行考虑,而这正是任天堂的下一个挑战。“任天堂的游戏软件任何时候都没有面向游戏初玩者或者面向核心玩家之类的分别。我们为了发现电子游戏的崭新形式而不断进行着挑战。我们并不希望游戏永远持续,而是希望永远有新的玩家能够加入到游戏领域之中。”

随后,会场中展示了符合“打破核心玩家间界限”主题的Wii和NDS作品群,包括任天堂的《Pierage DS》、EA的《My Sims》以及UBISOFT的《My Word Coach》。美版《超级马里奥银河》(Super Mario Galaxy)的发售日也于此公布,这款游戏将于11月12日上市。

## 「以健康为主题的新游戏形式」

在发表会的最后,任天堂专务董事宫本茂手中拿着一台平板状的游戏周边登上了演讲台。2008年9月,宫本茂曾在日本东京举办的任天堂Wii发表会上“Wii Preview”上宣布,任天堂正在就“管理个人健康与锻炼身体”的主题进行新产品研发,而在本次发表会上,宫本茂发表的就是这个开发方向的其中一项成果——“Wii Fit”,这也是任天堂在本次发表会上放出的最重要消息。宫本手中的平板状周边叫做“Wii平衡板

”(Wii Balance Board)。在演讲台上进行介绍的雷吉说,本次发表会的内容以美版商品为主。这位美国公司代表的“得分”颇高。

1和住在E3展会上的演讲比起来,今年有田聪讲话中的“气势”平和了许多。有美国媒体评价他的致辞有些“例行公事”。



游戏时,玩家需要根据游戏的提示在板上进行平衡站立。身体倾斜或用双手在板上做俯卧撑,以达到调整身体平衡和锻炼肌肉力量的效果。根据软件中的方向提示将手准确地放在板上的黑圈,还能够进行瑜伽训练。或者享受各种有趣的小游戏。

“我们在思考Wii的理念时,想到了将Wii放在客厅的中央,吸引人们共同参与游戏,并在其中重新交流体验的情景。”宫本茂在对“Wii Fit”进行的介绍中称,任天堂希望让电子游戏成为家庭交流的重要工具,并成为管理家庭成员健康的有益帮手。“Wii Fit”软件中收集了有氧运动、伸展体操、瑜伽以及平衡游戏等40种以上的内容,用户还可以通过站到“Wii平衡板”上来测量自己的体重及身体的重心,并以此作为改善自己健康状况的依據。此外,“Wii平衡板”还能成为其它体感动作游戏的输入设备。这款游戏是无绳式的,可以放在房间里的任何地方,使用起来非常方便。美国公司以每天对自己的健康情况进行一次测量,并对个人资料进行积累。软件还可以自动将玩家成员的个人资料以图表的方式显示出来,具体反映出每个人的体重变化,以便于掌握家庭成员相互的健康状况。由于有些人不愿公开自己的体重,软件在制作图表时显示的是BMI(Body Mass Index, 体重指数)这样一个指数型数据。雷吉宣布平台,利用“Wii Fit”测量了自己的BMI,显示数据是27.81,正常的BMI值是22左右,测量值显示雷吉“体重超标”。

在对“Wii Fit”中推荐的小游戏进行了演示后,雷吉对“Wii Fit”进行了本次发表会中最后的演讲。雷吉称,“Wii Fit”是一个转折点,“还没有感到满足”的任天堂希望把它当成吸引与领导游戏市场,进一步扩大用户群的契机。“一天只有24小时,我们进行娱乐的时间是非常有限的。目前,世界上已经有了播客(Podcast)和YouTube等极具魅力的互动内容。我们体验到比这还要进一步的東西。我们相信游戏能够提供比这更先进的互动体验。到那时,我们应该就能实现工具,成为管理家庭健康的重要帮手。”

# 任天堂流之 游戏扩大论

PICKUP!

也许玩家们已经习惯了若田的大声咆哮，对于今年任天堂发表会的热闹不惟，很多人都感到有点不适应。虽然又有不少游戏商和玩家来到现场，这一届发表会，却多了一种“私密相识”的感觉。本届发表会的主题“Wii Fit”也是个全新的理念，但看在那边，却过了前两年看任天堂发表会的那种新鲜感，像出好量以暖场的任天堂，最不会为我们带来太多的感动。

## 「战事已毕，安享太平？」

从开幕的一刻起，本篇的任天堂发表会就投射出一种“平静”的信号。美国公司总裁雷吉久久未脱演讲台，甚至一度令人怀疑若田已经不会再出现在会场之上。虽然若田最后还是进行了概念性的演说，却没有透露出任何人感到振奋的信息。安静的平淡程度，几乎令人怀念起雷吉流利的英语来。

游戏市场规模扩大几分，玩家年龄层次上升几何，这些数据在每次展会上都会被反复提起。对于任天堂来说，这是“游戏创新”理念所关注的核心对象。同时也是近两年来市场成就的主要证明。而论证的最终焦点，总是要落到任天堂产品的市场占有率上来。这个发表模式，人们早在2005年任天堂本社的秋季新品发表会上就已经见识过了。只不过，那时的NDS还没有取得明显的市场优势，Wii也还在“革命”的开发代号中艰难地进行着市场推广。于是，在数据说明与方针论述之后，人们看到了“排山倒海”一般的软件发售量，看到了任天堂殿堂沉浮的雄壮气概。也正因此，在经历了2005年年来“Touch! Generations”和“Wii-Fi”的全面爆发后，人们才能在2006春季发布会上大声宣布“NDS将在年内达成1000万台销售目标”的若田脸上感觉到任天堂的王霸风范。

从那时到现在，世界的局面已经发生了很大的转变，任天堂从“追逐”的立场转换到了“被追逐”的立场。当年连自己都需要鼓起勇气说明的经营方针也已经转化成了巨大的利益。同时，我们也开始任天堂的每一次发表中听到同样的论述：“不作出边玩家和核心玩家的区分，追求能让任何人都享受

的方针说明中所出的弦外之音。

可是，“创新”一旦变成了模式，其中还有多大的活力可言？

## 「创新与传统的狭缝间」

NDS的潜力推动于《动物之森》，燃发了《动物之森》，其中的“新”地，曾令无数人对游戏业界感到厌倦的人生出现温暖湿润之感。然而，商业的一个准则就是，只要出现新的利益增长点，立刻就会演变成一种潮流。在NDS的新作发布会上，7月份发售的游戏软件共有57款，其中以检测、训练和实用工具为主题的ETC典型软件就有29款，占据了总数的一半。这个

数字非常典型地体现了NDS当前的市场状况。在任天堂“拓展新用户”的大旗下，不管是名厂还是代工，统统加入到对“新用户群体”的狂轰滥炸上来。不过，毕竟不是所有游戏厂商都能“天赋异禀”，像“Touch! Generations”系列一样达成连续百万销售的奇迹，当原本的空白地带变成了竞争激烈的市场之后，即使是那些加入玩家群体不久的新用户们，也被迫开始在人眼眼花缭乱的软件商品中进行起伏择来。“创意”是没有看断能力的，新创意从“一技独秀”走向残酷的同质竞争，其时间短得令人难以置信。这就是电子娱乐领域的冷峻现实。

任天堂的市场优势来自对未知领域的发掘，维持拓展的速度，维持自己的领先地位，就必须不断提出更新的创意。如果从这个意义上讲，任天堂不断重复自己的“创新”原则也算是一种必然。同时，任天堂也确实还在进行着更新的思考。也正因此，我们才能在这次E3的发表会上看到“健康”的新主题，以及它的载体“Wii Fit”。不过，很多评论者还是在发表会之后表达了内心深处的一丝不安。因为，任天堂的创新主题似乎离“游戏”的大前提越来越远了。

在新层面上探讨电子娱乐的可能性是个非常奇怪的话题，但并不能因此而忽视“距离传统电子游戏有多远”这个问题。它不仅仅仅表现在玩家的感情上，而和游戏操作性有着直接的关系。第三方软件商参与的游戏市场的持久力，而第三方软件商参与的最直接方式就是具有品牌影响力的游戏新作。可是，如果硬件或者主力周边

的功能超出了软件商的常识范围，软件开发势必需要面对很多困难。传统品牌的移植也经常会因为表现方面的难度而不得不采取保留态度。事实上，第三方软件商直到现在都还没有完全消化Wii的基本操作系统。在这次发表会上，任天堂特地将“第三方厂商的软件销售比例已经上升到任天堂主机全软件销售量的50%”作为市场运作的一项成绩公布。但这反而进一步说明了“自家主机靠自家软件支撑”的事实。在这样的局面下，任天堂这次又将传统游戏软件相去甚远的“Wii Fit”作为主题提出，不能想象那些沉迷在Wii上玩到各种经典游戏大作的玩家们此时的心情。



！雷吉在发布会上“亮相”，他称“因为总裁去参加这些东西的测试，最近瘦了很多”。

混乱的游戏业界中，应该已经有人怀疑任天堂“创新”策略中蕴含的商业危机。可是，在当前顺利的经营状况下，一心寻找新市场突破口的任天堂究竟还能有多少精力放在传统第三方游戏的巩固与扶植上。这种担心目前依然留在任天堂主机用户的心中。

## 「留给未来的伏笔」

不过，任天堂终究还是任天堂，虽然发表会平淡，但人们并没有看出“松懈”的痕迹。在商业竞争的关键细节上，任天堂依旧保持着应有的谨慎。从两款重量级软件《马里奥赛车Wii》（预定于今年11月12日发售）和《任天堂全明星大乱斗》（预定于今年12月3日发售）公布的发售日期上，我们已可以窥到任天堂希望今年年末软件市场的野心。

雷吉在本次发表会上提出了“任天堂等于未来”的理念，其中表达了任天堂准备将年轻玩家，也就是“未来的主要顾客”进一步纳入视野的愿望。无论是“未来”的形式上还是在游戏的对象上，任天堂的“游戏扩大论”都还在继续。虽然我们在本篇上并没有看到更多的信息，但理念终究多于空谈，任天堂准备如何续写业界神话，可能还要等到新的市场数据出现时才能见分晓。



受到游戏乐趣的作品。”这番话听起来虽然体面，但似乎也在告诉人们“目前的做法令人满意，所以不打算作出调整。我们的想法已经得到了市场的检验，即便调整也在情理之中”。“创新”已经定型为一种模式，坚持这种模式就是维持市场局面的最好方法。这是人们从这段







作背景了。历代《生化危机》作品中的著名场景，从首作开始就为玩家所熟悉的公馆依然会成为本作的舞台。

秘密设施等原作中的特殊场景也会在本作中出现。玩家们将在这里亲眼见证Umbrella公司覆灭的真相。

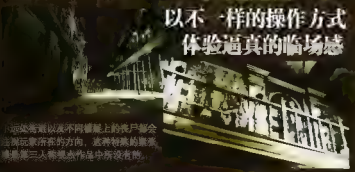
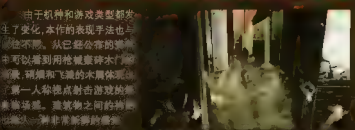


# バイオハザード アツブレラ・クロニクルズ

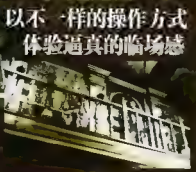
《生化危机Umbrella编年史》发售以来，一直受到玩家们的密切关注。在本篇E3上，官方又公布了一些本作的最新画面。这款在操作形式上发生了很大变化的《生化危机》，将以什么面貌出现在我们面前呢？

**在熟悉的故事背景中  
演绎出前所未有的动作表现**

# 生化危机背后潜藏的历史，

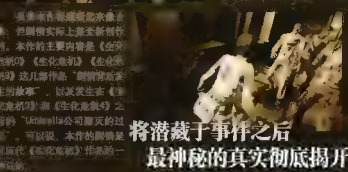


远处有难以不停摆动的丧尸都会  
活到玩家所在的方向，这种特殊的设置，  
是第三人称视点作品中所没有的。



**以不一样的操作方式  
体验逼真的临场感**

CAPCOM	1996年12月	发售日未定
1.2.0	1.2.0	1.2.0



**在战斗之中破解  
历代作品中的谜团**

一代代作品中的主要角色都会在本作之中出现。

游戏分为若干章节，每个章节中操作的主角都不一样。

随着本作发售越来越近，玩家们对这部作品上的全新期待。本作的主要内建是《生化危机》系列《生化危机》《生化危机2》《生化危机3》这几部作品，同时增添全新的故事，以及发生在《生化危机4》和《生化危机5》之间的“Umbrella公司覆灭的过场”。可以说，本作的剧情是原历代《生化危机》作品的一个合集。

**将潜藏于事件之后  
最神秘的真实彻底揭开**

## 在新机种上演绎不一样的生化危机

《生化危机》(Umbrella编年史)在2006年E3上刚刚放出时，很多媒体都把它说成一款合集性质的游戏，并称这款游戏将沿用《生化危机4》的操作系统。之后，随着情报陆续放出，玩家们开始逐渐了解这款游戏的真实情况。至今在E3展出的最新资料后，大家虽然还没能了解游戏的细节，但已经看到了本作的亮点。从游戏类型上看，本作有些类似以前的《武装生存者》(Gun Survivor)系列，但操作方式似乎更接近传统的主视角射击。厂商目前还没有公开操作方面的细节，但看来应该是一款节奏比较快的游戏，而不是第三人称《生化》那种小心翼翼探索的步骤。从内容上看，本作故事中隐藏的细节很多，采用相对传统的游戏形式有利于剧情的交代，从而更加详细地表现剧情主题的内容。一边体验爽快的枪战射击感觉，一边回顾历代《生化》背后隐藏的故事，其中蕴含的游戏魅力是可以想象的。对于拥有Wii主机，又比较喜欢《生化》系列的玩家来说，《生化危机Umbrella编年史》是一款值得期待的游戏作品。

## 运用灵活多变的身法化解掉来自敌人的威胁

除了射击之外，游戏中还设计了很多特殊的动作。玩家可以通过屏幕上的提示按下相应的按键，但传统操作方面的细节目前还没有公布。

## 按射击形式重新进行设计完成生化独有风格的新游戏

今年早些时候厂商已经正式公布，本作将是一款主视角的射击游戏。从目前公布的游戏资料看，本作并不像以往的枪版《生化》那样可以自由控制角色，而是类似固定卷轴的主视角射击。主角会自动进行移动，玩家需要控制的只是屏幕上的准星。游戏中的攻击动作多种多样，除射击与格斗外，在主角影像中还出现了类似平常的新攻击方式。



# 将以全新的形式展现世间。

本作由卡普空公司在本周正式公布的操作系统“Vill Zapper”系统，玩家可以通过双摇杆手柄来操控角色，枪形后边上，然后使用光线枪进行操作。当然，直接使用原装Wii手柄也可以玩这款游戏。



用充满创意的周边享受新型的光枪游戏

## 系列中熟悉的敌人再次集结出场

一款尸式几乎每一作都会出现，但这次的敌人数量之多，种类之多，是前所未有的。系列中经典的敌人，如丧尸、僵尸、变异体等，都将再次登场。



《生化危机》系列，当然少不了系列中的“僵尸”——丧尸。本作中敌人的攻击模式由以往的固定模式变成了需要做出反应。丧尸向主角靠近时，玩家的主角会发出声音，各个章节的BOSS也有独特的攻击模式。



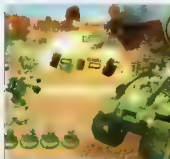
## Wii 军队战争2

Kup Entertainment 第二回合射击 Battalion Wars 2  
● DVD-ROM ● 美版 ● 2007年10月29日 ● 49.99美元 ● 1人 ● 记忆卡容量未定

欢迎你回到深受欢迎的战术动作游戏《军队战争2》。表面上没有动静的军事帝国实际上正在暗中行动。同时也在研究一种毁灭性的超级武器。当皮尔逊司令官和雷诺指挥官在珊瑚环岛发动了一场突然袭击后，整个世界再次

陷入了战争的阴影之中。游戏继承了前作的网络游戏模式，包括了突袭战（直接和敌人战斗）、冲突战（战术运用）、以及协作战，和朋友一起游戏。

游戏的关卡设计很容易让人感觉到相同的GC版本，但是实际上是，Wii里面的世界要比GC中的场景大。在刚开始游戏时，也许会觉得使用手柄控制角色跳跃时很不稳定，但是在经过一段时期后，玩家会非常掌握这种摇晃的方式。



！制作团队就是借这种卡通的包裹来开发游戏的吧。



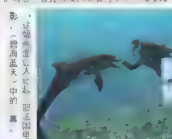
“东方风味的建筑，可是为什么会生长着热带的水呢？”

## Wii 深海

Aika 角色冒险 Endless Ocean  
● DVD-ROM ● 美版 ● 2007年10月29日 ● 价格未定 ● 人数未定 ● 记忆卡容量未定

使用Wii的专有体感游戏手柄，来到安静辽阔的碧海，完成各种精彩的游戏动作。然后，你还可以通过连接Wi-Fi服务器，邀请你的朋友和你一起享受美妙的大自然。

任天堂在上周正式透露了关于《深海》的消息，首先游戏的名称为《Forever



Blue》改为《Endless Ocean》，而且游戏发售的日期也已经再次得到确认，就是今年的9月29日。那么也就是说，在那一天所有的游戏零售店都会变得非常拥挤。在游戏的同时，还可以利用系统功能进行联机。至于Wii手柄的控制方式和体感设定，手头还没有更具体和详细的资料。但是可以肯定的是，游戏将会支持双人玩家通过网络进行协作。

畅游蓝天与无限  
探索深海的奥秘



！无法想象当鲸鱼从游戏里面出现时的情景。

→远处穿过水面透下的光线和水下的珊瑚礁呼应。

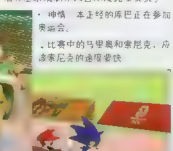
## Wii 马里奥与索尼克北京奥运会

SEGA 体育竞技 Mario and Sonic Together at Last  
● DVD-ROM ● 美版 ● 2007年11月20日 ● 价格未定 ● 人数未定 ● 记忆卡容量未定

据游戏发行人员说，游戏将不会作为以往系列的“迷你运动游戏”大集合，而是：一款真正的、包含了奥林匹克精神的体育游戏。至于游戏的控制，也没有各种复杂数据和动作的设置，总之是一款从小就老幼都会轻松操作、

喜欢的作品。

世嘉在公布游戏之初时，就已经确定本作将在今年的圣诞节12月25日那一天发售日版。关于游戏的制作部分，我年已经知道是由世嘉公司制作，策划和指导由游戏制作人宫本茂先生负责。



马里奥对战索尼克  
经典体育运动会上的对决



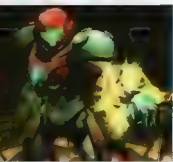
## Wii 银河战士3 堕落

Metroid Prime 3 Corruption 第一人称射击 Metroid Prime 3 Corruption  
● DVD-ROM ● 美版 ● 2007年8月27日 ● 49.99美元 ● 1人 ● 记忆卡容量未定

银河战士3堕落 和所有目前公布的游戏一样，在你非常熟悉系列的操作前提下，你不得不慢慢地适应一下Wii的控制方式。

游戏从银河同盟基地遭到宇宙海盗袭击开始。此时的萨姆斯受命去调查能源，打开发电机以开启防御系统。可是她不知道就在最后一扇门时，有一个恐怖的人正在等着她。此次的战斗是由黑暗萨姆斯引起，她和她的手下海克兄弟疯狂地向其他星球展开破坏行动。这些行星在遭到毁灭的同时，还受到了一种可怕种子的影响，慢慢地陷入堕落之中。

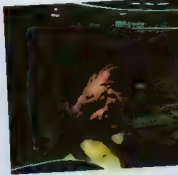
玩家和萨姆斯会安全地降落到星球上，探索武器和资料，还要消灭那些使行星堕落的种子。但是，只是拯救星球和消灭种子远远不够，萨姆斯还需要和敌人进行激烈的战斗。



银河里的英雄  
萨姆斯再出现

！萨姆斯，指来最新世代归来。黑暗萨姆斯也会同时出现，两位战士将会展开战斗。

· 本作在保留了系列的传统同时，利用体感系统将会达到新的高度。





## Wii 梦精灵: 梦境遨游

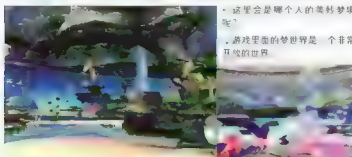
SEGA Studio USA 制作 NIGHTS Journey of Dreams  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月13日 ●49.99美元 ●1.2人 ●记忆卡容量未定

本作作为曾在世嘉土星上发售的同名游戏续作，利用Wii也许能得到更加流畅的游戏体验。在游戏中玩家将控制美梦精灵，在各个不同的梦境世界里冒险。使用游戏手柄，可以控制角色做出各种动作，包括滑翔、螺旋上升、旋转，

以及高空跳跃。玩家控制的角色名为NIGHTS。通过在迷幻梦境世界里面的飞行了解梦一样的故事。玩家还需要控制美梦精灵对抗来自隔壁黑暗世界的NIGHTMARENS，使用各种如同杂技般的技巧打败敌人，为了自由而战。

·这里是每个个人的美梦梦境吧！

·游戏里面的梦境世界是一个非常开放的世界。



## 世嘉土星经典游戏



## Wii 马里奥赛车 Wii

Nintendo 竞速赛车 Mario Kart Wii  
●DVD-ROM ●美版 ●2008年 ●49.99美元 ●1.4人 ●记忆卡容量未定

7月11号的早上任天堂在E3新闻发布会上放出了一个对于所有马里奥赛车玩家来说，算得上是“闻所未闻”的消息。一个新的马里奥赛车游戏将会登陆Wii。经过了美国任天堂董事长兼COO

的里格做的游戏介绍，终于开始为《马里奥赛车 Wii》揭开了第一层面纱。释放了游戏第一个预告片。

游戏画面比起GC上的《马里奥赛车 双重冲击》来说，无论是从细节还是整体，完全超越了大家之前的印象。影像里面同样展示了可使用角色，包括了路易、碧奇公主、乌龟、耀西，还有婴儿马里奥。

这个宣传画面并没有告诉我们很多关于游戏操作方面的东西，而且所有的影像都是通过快速剪辑完成。

·这款游戏画面，这不能不说是很棒的。



·神气的马里奥大驾再次登场，从他得意的表情来看是又赢了。



永远的马里奥赛车 永远向前开卡可车

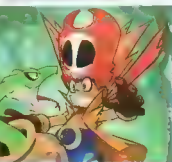
## Wii 全岛Z

Capcom 冒险冒险 Zack & Wiki Quest for Barbaros' Treasure  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年秋 ●39.95美元 ●1人 ●记忆卡容量未定

游戏中玩家将控制一个名叫扎克的可爱小海盗，在从有始以来最伟大的海盗同志巴巴罗萨那里得到一本记录了传奇宝藏的书后，独自一人来到了宝藏岛。开始寻找那被埋藏多年的财宝。在游戏解谜的时候，

得到所有机关谜题的机关。如果卡在游戏中的话，可以和你的朋友一同商量解决。而且，每个谜题的解决过程中都不会出现提示，而是把每个解谜的机关都模棱了出来。

·玩家需要控制手柄点选想要检查的东西，游戏中的机关就会迅速地拿起来观看。这种感觉如同是玩家在亲手打开检查一样。同样，当玩家选择将要使用的物品时，只需要模拟游戏中的动作方式操作手柄，那么这个谜题机关就会自动地开启。游戏中的谜题都不是非常困难，前提是需要按



## 自动手温只谜题 自动手温只谜题



·小孩子就是小孩子，只靠自己的智慧是很难解开谜题的。·本作Wii手柄成为解谜的帮手，让玩家解谜的时候，也能轻松操作也会简单一点。

## Wii 幽灵小队

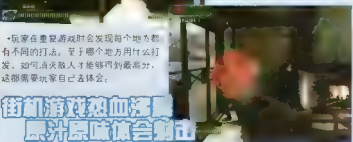
SEGA AM2 射击 Ghost Squad  
●DVD-ROM ●美版 ●2007年11月6日 ●49.99美元 ●1.4人 ●记忆卡容量未定

据美国世嘉公司最近透露的消息，他们正在制作一款由主机移植到任天堂家用主机Wii的枪战射击游戏。除了在游戏上需要作出调整外，重要的是如何使游戏更适合Wii手柄的操作方式。这款游戏就是《幽灵小队》。玩家将要在由士兵精英组成的特种部队里面扮演一名普通队员，并和队友一起行动。消灭敌人和抢夺敌方分子。在游戏

中，玩家将使用红外线枪，而只需要Wii手柄来瞄准瞄准射击。本作允许玩家在三个区域进行游戏，而且包括了可以切换战线对抗的关卡。玩家在反复游戏中，会发现有敌人从各个无法预料的地方出现。游戏里面的武器种类也很多，包括了面对众多敌人时使用的自动冲锋枪，带有透视效果的左轮手枪，远距离消灭敌人用的狙击步枪等。



·游戏中的基本装备就是这种AM 2119自动冲锋枪。根据玩家选择的前进路线不同，白天敌人会出现在不同的位置，所以玩家也会不同。



街机游戏热血江湖 原汁原味体会射击

## Wii 阿尔戈斯战士

TECMO	ACT	RVGAR The Butte of Argus
●DVD-ROM ●美版 ●2007年6月 ●价格未定	●1人 ●记忆卡容量未定	

曾经的TECMO的经典ACT游戏，预定2007年发售，主人公将使用伸缩自如的巨大的链子作为武器。本作以2002年在PS2上发售的第4作为基础，并增添了许多的新要素，其中还有对应Wii的战斗模式——随着Wii操纵器的转动速度可以发出不同的强力攻击，既有

攻击大量密集敌人的分散型技能，也有将武器投掷使接触的敌人爆炸的华丽技能。主角赤裸着上身，一副中世纪角斗士的打扮，右手持盾形的链子锤，左臂则被铠甲包裹着。花白色的头发给人以豪爽不羁的感觉，相信本系列的FAN一定相当期待。



**经典系列的正统续作 挑战王的真我风采**

↑下半身被盔甲包裹着，肩头银发一副桀骜不驯的样子。

**击碎一切钢铁 不可战胜的人**

↑使用Wii的遥控器可以发出丰富多彩的攻击，盾牌用来防御敌人的攻击。

**对应Wii的改造 战斗变得更为多样**

## Wii 任天堂全明星大乱斗X

Nintendo	FTG	Smash BrosX
●DVD-ROM ●美版 ●2007年12月3日 ●59.99美元 ●1-4人 ●记忆卡容量未定		

本作是任天堂全明星大乱斗X系列的新作，所谓的明星，就是被大家所熟知的人气游戏中的主角。这次登场的人物有 赛尔达传说 中的 爱绿色公主、手持剑与盾牌的林克、口袋妖怪 中的宝可梦们、拥有着十万伏特惊人打击技能的皮卡丘、超级玛丽 中的马里奥、星之卡比 中的卡比。

除了这些超级角色之外，还加入了NDS人气游戏《任天堂狗》中的小狗，以及《合金装备》中的snake。《任天堂大乱斗X》系列的游戏总是屡战屡败，经过此次的作品排挤不已，本游戏从2005年开始制作以来，一度在去年的E3展上展出，结果到底会怎样呢？大家拭目以待。



**明星云集大乱斗 各显英雄本色**

↑超级玛丽 中的马里奥、口袋妖怪 中的皮卡丘，还有其它著名游戏中众多的明星角色，不知道玩家更喜欢哪个角色呢？

看皮卡丘这个姿势，貌似就要发射十万伏特的电击了，不知道对手是谁，不过，那家伙遭殃了。

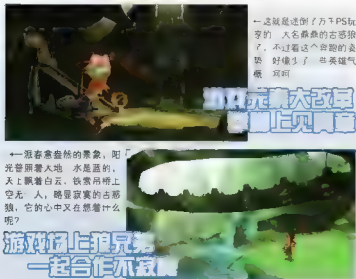
↑Wii遥控器 马各个角色的魅力发挥到极致，这个，教会在游戏中见到吧。

## Wii 古惑狼 泰但

Radco Entertainment	ACT	Crash of the Titans
●DVD-ROM ●美版 ●2007年10月2日 ●49.99美元 ●1人 ●记忆卡容量未定		

最初的古惑狼是作为PS的一个官方吉祥物出现的，但是随着以它为主角的游戏越来越多，俨然已成为一个真正的游戏主角出现在大家面前。本次在Wii上企划的《古惑狼 泰但》结合了新旧游戏方式，并且十分强调Wii的独特操作。不仅是游戏风格，各方面都进行了重大的改革，以往的作品往往着重表现娱乐性，而这次作品则突出体

现古惑狼的拳脚等方面的格斗风格。跟往常进行了转移，但是在战斗的精髓，依然会有不少奔跑和跳跃通过的机关，将以往的传统要素予以保留下来。玩家在应对这些传统要素的时候，一定要保持一定的节奏。本作支持Wii的宽屏显示和480P，以及双人合作模式，可以和朋友一起进行游戏，使本作增值不少。



**这就是传说中的万P王玩过的 大名鼎鼎的古惑狼了，不过看这个姿势的姿势好像少了点英雄气概 呵呵**

**万P王玩过大乱斗 游戏史上见真章**

↑一派春意盎然的景象，阳光普照着大地，水是蓝的，天上飘着白云，铁索吊桥上空无一人，静悄悄的，古惑狼，它的心中又在想着什么呢？

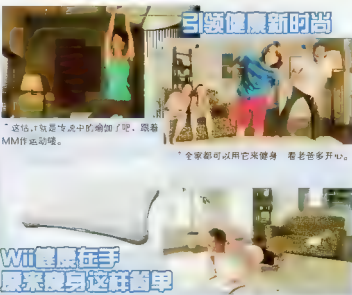
**游戏史上推兄弟 一起合作不寂寞**

## Wii Wii 健康

Nintendo	SPG	Wii Fit
●DVD-ROM ●美版 ●发售日未定 ●价格未定 ●人数未定 ●记忆卡容量未定		

由任天堂的游戏设计大师级人物吉本茂所设计的将身体的游戏——健康，本游戏就是跟着游戏画面上的健身教练进行动作，达到强身健体的目的。本游戏附有专门的脚踏周边外设，利用它 就可以和画面上的人物一起锻炼了 其中的锻炼项目有40多种，主要有俯卧撑、足球、跳舞、平衡游戏、

瑜伽等等。传统游戏带给大家的印象，是常在逼逼的房间、衣不遮体、精神萎靡等等，本游戏的推出，也许对许多专业玩家来说，是一个利好的消息。而且，它既可以作为健身房的辅助工具，也可以成为女性苗条身体的秘密武器。在游戏类型多元化的今天，真是无奇不有，无所不能啊。



**引领健康新时尚**

↑这就是传说中的瑜伽了吧，跟着MMFIT运动喽。

↑全家都可以用它来健身 看老爸多开心。

**Wii健康在手 原来瘦身这样简单**

# Wii 水晶杜伊的大冒险

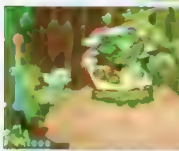
KONAMI	动作冒险	Dinw's Adventure
●DVD-ROM	●美版	●2007年9月4日
●价格未定	●人数未定	●1-2人
●记忆卡容量未定		

KONAMI制作的新作，主人公是由水构成的，受热、受冷的话，身体都会发生不同的变化，比如加热后，就会变成水蒸气，利用蓄电攻击敌人，还可以用手枪使物体震动，从而制造出爆炸或者地震的效果来打击敌人。操控游戏时，需要碰到手柄，来使游戏中的游戏环境倾斜，从而使角色发生移动，游戏支持16:9的画面规格，但是否对应

进行到接近了前确定，游戏中充斥着大量的隐藏谜题和隐藏道具。游戏有多人模式，并且可以自己制作编辑关卡，在游戏中体验DIY的魅力。游戏的舞台是一个美丽的、最辽阔的世界，在这里，枯萎之树守护着世界的繁荣，恶魔突然出现在世界陷入黑暗，枯萎之初在精灵的帮助下，将黑暗驱逐。另外，本作的开发由多位制作人担任。

## 展示水晶的力量 它名叫杜伊

“制造麻烦满目的机关，虽然是一点小心机，不过相信这些对灵活的水精来说，都不是个问题，不断挑战自己的极限吧！”



本作中充斥着大量的隐藏谜题和隐藏道具，游戏中可以自己制作编辑关卡，在游戏中体验DIY的魅力。游戏的舞台是一个美丽的、最辽阔的世界，在这里，枯萎之树守护着世界的繁荣，恶魔突然出现在世界陷入黑暗，枯萎之初在精灵的帮助下，将黑暗驱逐。另外，本作的开发由多位制作人担任。

# Wii 灵魂能力传奇

BANDAI NAMCO GAMES	ACT	Soulcalibur Legends
●DVD-ROM	●美版	●2007年11月6日
●价格未定	●1-2人	●记忆卡容量未定

由BANDAI NAMCO GAMES制作的动作游戏，《灵魂能力传奇》是以畅销超过940万部的3D格斗游戏《灵魂能力》为基础制作的，这次采用了以前的系列从未采用过的第三人称的动作类型，游戏中玩家将体验到2D、3D的

变化。用遥控器操作，画面上的人物就会做出相应的动作。本作的舞台是介于刀魂和灵魂能力之间的时空，玩家将体验到以往系列中的角色进行游戏，不同于以往的格斗类型，在这次的游戏中玩家可以采用双人合作的模式，



合作进行战斗，单人游戏时玩家可以自由选择两名角色，在游戏中进行切换，另外，游戏中还将加入神秘的原创角色，新角色会有什么样的招数和必杀技呢？值得期待。



## 刀剑格斗的新世界

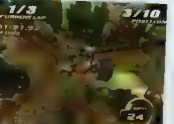
“刀剑格斗”一直是格斗游戏的重要组成部分，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣。

# Wii 疾速赛车

Left Field Productions	SPG	Left Field
●DVD-ROM	●美版	●2007年发售
●价格未定	●人数未定	●记忆卡容量未定

本游戏由Left Field负责开发制作，游戏的操作方式和Excite Truck非常接近，并不是真正的赛车游戏，游戏的背景相当刺激恐怖，甚至有大象的残骸，赛道既有泥土的越野赛，也有柏油路面公路赛，虽然并非正统

的赛车游戏，在游戏中还会出现一些相当惊悚的场景，比如烈焰、人车冲天等场面。比赛共有10人参加，率先跑完3圈的选手获胜。不过游戏的玩法相当简单，容易上手，让玩家在紧张刺激的环境中体验到赛车的乐趣。



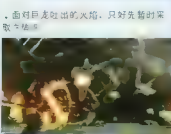
# Wii 花刃·怒火

D3 Publisher	ACT	Dragon Blade: Wrath of Fire
●DVD-ROM	●美版	●2007年秋
●价格未定	●人数未定	●记忆卡容量未定

根据理查德·理查德·科命名，小说改编的动作游戏《花刃·怒火》计划于今秋上市，由知名厂商D3 Publisher美通公司制作，是一款第三人称的动作游戏，游戏制作十分大气磅礴，展现出大制作游戏的风格，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣。

并且具有武器的切换系统，本作并不是FPS移植的，而是为Wii专门设计的，可以使用各种武器，包括龙、虎、兔、蛇、鹰、熊等，游戏中关于龙的设定十分精彩，被火焰包围的龙，巨额的角龙等等，即使作为观众来看，也是一种享受，欣赏这视觉上的刺激是本作的一个亮点，相信，对美版游戏感兴趣的玩家，一定会喜欢上这款游戏。

## 借助龙的强大力量



“使用龙的武器，玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣。”

“使用龙的武器，玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣，在游戏中玩家可以体验到各种格斗游戏的乐趣。”



# TOP15

故事线的多一截。从最初并不打算发售，大逆转“金”也或许会有PS3上发售的打算。不过，目前这款游戏已经正式发售，而发售的PS3版在6月14日的试玩版中，玩家可以体验到游戏中的许多关卡，希望玩家们不要错过。

**10** 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

恶魔猎人4 本将是可操作角色，但并不是说必须打恶魔才能使用。随着故事的展开，但丁将在游戏中可以直接使用。

画面9分  
玩法10分  
总计358




**11** PS2 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

恶魔猎人4 本将是可操作角色，但并不是说必须打恶魔才能使用。随着故事的展开，但丁将在游戏中可以直接使用。

画面9分  
玩法10分  
总计358




**20** 战国无双2 猛将传

KOEI 2007.8.23 4280日元

本作与无双系列同为“无双”系列的游戏，但无双系列为无双系列，而无双系列则为无双系列。无双系列为无双系列，而无双系列则为无双系列。

画面9分  
玩法10分  
总计346




**21** X360 皇牌空战6：解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

本作是皇牌空战系列的第六部作品，也是皇牌空战系列中第一部在Xbox 360上发售的作品。本作是皇牌空战系列中第一部在Xbox 360上发售的作品。

画面9分  
玩法10分  
总计341




**30** 战神：奥林匹斯之链

SQUARE ENIX 2008年内 价格未定

本作是战神系列的第二部作品，也是战神系列中第一部在PS2上发售的作品。本作是战神系列中第一部在PS2上发售的作品。

画面10分  
玩法10分  
总计322




**31** PSP 战神：奥林匹斯之链

SQUARE ENIX 2008年内 价格未定

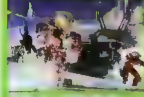
本作是战神系列的第二部作品，也是战神系列中第一部在PS2上发售的作品。本作是战神系列中第一部在PS2上发售的作品。

画面10分  
玩法10分  
总计322



**40** WTB3

画面9分  
玩法10分  
总计307




**41** PS2 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年未定 价格未定


战国BASARA2 英雄外传 是一款以战国时代为背景，以战国BASARA2 英雄外传 是一款以战国时代为背景，以战国BASARA2 英雄外传 是一款以战国时代为背景。

画面10分  
玩法10分  
总计295



**50** 生化危机4

画面9分  
玩法10分  
总计273




**51** PS3 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

怪物猎人3 是一款以怪物猎人系列为背景，以怪物猎人3 是一款以怪物猎人系列为背景，以怪物猎人3 是一款以怪物猎人系列为背景。

画面10分  
玩法10分  
总计256



# 中国电玩榜 星排行

# TOP15

这期上榜的游戏是PS2上的《超级机器人大战OG》，自从前年的第三次ALPHA以来，跟厂商已经有两年没在家用机上出机战了。再加上本作发售日期的延后，可真把众多的机战FANS们等得叫一个痛苦。好在这次的OGS设有辜负大家的希望，内容非常丰富不说，素质也是没得说，绝对是喜欢机战的朋友不能错过的游戏。这次上榜并且取得三甲的好成绩也就没有出人意料。有赖大盟劳拉迷们支持的“10周年纪念版”再次荣登榜首。

## 1 盗墓者10周年纪念版

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元

## 2 大蛇无双

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元

## 3 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元

## 4 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元

## 5 生化危机4

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元

## 6 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■6690日元

## 7 实况世界足球：胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元

## 8 超级机器人大战W

■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元

## 9 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元

## 10 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元

## 11 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元

## 12 最终幻想战略版：狮子战争

■PSP ■SQUARE ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元

## 13 最终幻想6

■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元

## 14 口袋妖怪：钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4980日元

## 15 最终幻想6A

■GBA ■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元

### 美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING  
2007.7.8-2007.7.14

1位	Wii Sports	厂商：任天堂 发售日：2006.11.19	类别：体育竞技 价格：29.99美元
2位	口袋妖怪：钻石/珍珠	厂商：任天堂 发售日：2007.4.22	类别：角色扮演 价格：34.99美元
3位	变形金刚	厂商：ACTIVISION 发售日：2007.6.26	类别：动作游戏 价格：39.99美元
4位	Wii Play	厂商：任天堂 发售日：2007.2.12	类别：其他 价格：39.99美元
5位	任天堂	厂商：任天堂 发售日：2006.10.16	类别：角色扮演 价格：29.99美元
6位	黑暗	厂商：GAMMA 发售日：2007.3.25	类别：动作游戏 价格：59.99美元
7位	忍者外传2	厂商：TECMO 发售日：2007.7.3	类别：动作游戏 价格：59.99美元
8位	变形金刚	厂商：ACTIVISION 发售日：2007.6.26	类别：动作游戏 价格：59.99美元
9位	吉他英雄2	厂商：RED OCTANE 发售日：2007.4.3	类别：音乐游戏 价格：59.99美元
10位	霸王	厂商：COE MASTERS 发售日：2007.6.26	类别：动作游戏 价格：59.99美元

【榜单】为了能够提供更及时的美国游戏销量情况汇报给大家，美国家用机游戏次前一个月统计一次的数据如今改为采用最新一周的数据，和英国周间游戏排行榜相同。已经发售大半年的《Wii Sports》这次仍然以单周7.6万份的销量夺得榜首，其在美国的总销量已经达到了371.7万份，再加上本作在日本的销量，绝对目前为止是Wii上销量最好的一款游戏。根据“变形金刚”改编的游戏质量一般，但各版本销量都还不错。



1773.1万的《忍者外传2》，发售首周在美国的销量为5万份左右

### 1位 最终幻想12 最终幻想12

■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元

销量 392296

### 2位 口袋妖怪：钻石/珍珠

■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.23 ■4980日元

销量 213638

### 3位 变形金刚

■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.21 ■5980日元

销量 92361

### 4位 最终幻想12

■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■2007.6.21 ■6690日元

销量 90707

### 5位 怪物猎人PORTABLE2

■任天堂 ■动作冒险 ■2006.12.2 ■4980日元

销量 70792

### 6位 最终幻想12

■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■2006.12.2 ■4980日元

销量 51694

### 7位 最终幻想12

■任天堂 ■动作冒险 ■2006.12.2 ■4980日元

销量 47500

### 8位 最终幻想12

■任天堂 ■动作冒险 ■2006.12.2 ■4980日元

销量 45588

### 9位 最终幻想12

■任天堂 ■动作冒险 ■2007.7.5 ■4980日元

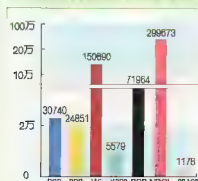
销量 45356

### 10位 最终幻想12

■任天堂 ■动作冒险 ■2006.12.2 ■4980日元

销量 44202

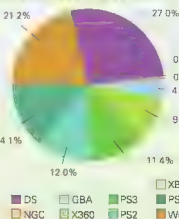
【榜单】本期日本游戏销量冠军被PS2上的《超级机器人大战OG》以双周超过39万份的销量夺得，值得一提的是本作首周销量为34.5万份，但其第二周的销量就锐减至4万7千多，下降幅度还是很明显的。看来本作的最终销量要想超过前年第二次48.1万份的成绩还是很有难度的，尽管素质很高，但OG系列毕竟不如SRW“正传”要吸引人。NDS版“赛尔达”仍旧保持强劲的销售势头。



【榜单】与上期比起来，这期基本各大主机在日本市场的销量都有不同程度的上升，唯一销量下降的就是XBOX360了。看来《月邦之雪·偷换铃音》发售后虽然在段时间内带动了360在日本的销量，但持续效果并不明显，这和间歇性的作品刺激对360在日本销量上的促进只能是杯水车薪。PS3方面，最近的周销量终于再次恢复到1万以上的水准了。本期统计时间（2007.6.25-2007.7.8）

NDS	97404	13204775
Wii	76394	3717046
PSP	50890	8678650
PS2	43406	44353568
PS3	41005	1624358
XBOX360	35084	6537592
GBA	14451	40680896
NGC	11864	17695387
XBOX	11	15933039

【榜单】美国市场方面也是以任天堂的主机销量占有比较明显的优势，索尼系的主机销量虽然稍逊，但差距没有日本市场那么大。本期统计时间（2007.7.8-2007.7.14）





# TOWP ディテイル オブ サウンド レディアントマイノジ

PS2	本刊评论 传说速传说 Vol 2			
益智	BANDAI NAMCO	6990日元	2007年6月28日	CERO A
	DVD ROM	日版	1人	109KB

## 让狂热传说迷感动开市! 一般玩家则是个不知所云!

虽然传说系列的战斗系统独树一帜，并且被很多玩家喜爱，但在本作中却毫无体现。刚拿到本作进行短游戏体验时，甚至会对本作非常失望，因为本作给人的感觉就是利用传说人物的号召力，将各种普通小游戏结合到一起，是一款完全没有诚意感的作品。其中最让人难以忍受的就是战斗系统，在本作中的战斗只是一个相对简单的小游戏。玩家只需要在观察一段时间后，适时地按下确认键发动攻击即可，完全没有传说系列的风格。仿佛厂商觉得传说系列的作品没有战斗实在是说不过去，因此强行加入了这些所谓的战斗。游戏画面素质非常一般，五属小故事中没有精美的CG，也没有吸引玩家的动画，几乎就是一款普通的文字游戏。虽然在游戏中有不少小游戏选项，但是却不能赚取什么金钱，买不起商店中的高价道具。因此在游戏初期，经常会产生强烈地放弃想法，不过耐着性子在长时间进行游戏后，发觉本作其实还是有不少亮点的。

本作中的游戏中线哈，百家乐等没有什么特殊，不过对于都是传说系列中的人气主人公，喜欢这些赌博类游戏，游戏的玩家可以尝试一下。本作中的小游戏都非常轻松简单，不追求成为高手或者是赚取大量金钱，玩家只需要几分钟便可掌握这些小游戏，但要成为达人则要求达到几十上百小时的游戏时间。传说原

则则绝对是本作的创新，游戏的规则非常简单，玩家手里的9张牌组合成三组同种花色即可和牌。和牌算番与传说系列三代的人物融合一体，熟悉传说作品的玩家可以利用自己的经验和出各种牌，不熟悉传说这三代作品的玩家也一样能通过和牌算番，了解这三代主人公的人物关系。在传说游戏中登场的各位主人公都有自己的特殊技能，有的是可以得知后面可以领到的牌，有的是可以提升和牌后获得的点数，有的可以用手中废牌从已出牌中换取自己需要的牌，甚至还有用自己的牌与对手交换的恶劣特技。虽然有了这些特技使各位主人公能力并不平衡，在进行麻将游戏时强弱分明，但是却可以为玩家带来欢乐。在八十一张牌游戏中寻求到成功的快乐。传说益智也是很有意思的小游戏，完成一次游戏玩家并不需要很长时间，但是却在短时间内仔细思考正确判断，将人物筹码放到容易排除的位置。传说射手则让三代主人公拯救可爱的萝卜，三名主人公的能力不同，在射击游戏中还会出现传说系列的特色召唤术，利用它们的能力可以相对轻松地完成任务。与这三个小游戏相比，麻将等赌博类游戏则对玩家没什么吸引力，如果厂商能把这些游戏都换成自己制作的独特游戏，恐怕游戏收到的效果要比现在好得多，更何况赌博类游戏本身是否有害而无利。

人物称号一直是传说系列的招牌，在系列作品中得到并装备称号可以提升人物能力，对战斗会有很大帮助，因此玩家在游戏中的称号收集尤为重视。本作则继续将称号的收集发扬光大，虽然收集到的称号不能装备，但是收集方法却与小游戏、剧情故事紧密

想成为小游戏达人，就要不断挑战各种小游戏赚取金钱，提升人物能力。钱越多越好，道具装备越强越好，小游戏难度也越来越大。在重复不断挑战、自我挑战不知不觉间，玩家已经成为小游戏的高手。

游戏的画面虽然一般，但保持传统，继续采用豪华的声优阵容，从听觉方面吸引玩家的意思，而传说的狂热FANS们则更是倍感亲切。五属小故事突出了人物特点，让玩家可以看到自己喜爱的人物有了新的认识。

总体来说，本作作品是一款上手便知最低成本本作的作品，是传说FANS量身定作的作品。熟悉传说系列的玩家可能不会在意本作中的缺点，而是沉迷在感动和回忆中，还会从五属小故事开始以前的谜团。而对传说系列并不熟悉的玩家则完全感受不到厂商的诚意和游戏的乐趣，只会觉得无聊与无趣。因此这款游戏只适合喜爱传说系列的玩家，其实这款游戏对玩家的玩家也会觉得物有所值。个人认为传说系列的人气人物号召力不能与马里奥等名人相提并论，利用他们的人气制作的小游戏不会让传说系列逐步上升，反而会招致一些老玩家的指责，新玩家也会对厂商失去信心。传说系列已经成长多年，旗下知名人物众多，再加上游戏的人物设计和豪华的声优阵容，完全可以重新制作出一款战略角色扮演的传说游戏，恐怕是制作成卡片游戏，得到的效果也不会比本作强。



【点声人味】在当今这个年代里，众多的“大作”游戏都开始了量产化。在这其中，传说系列可以说是数一数二。传说系列除了本篇的量产计划外，又追加了新的类型的传说速传说（系列），而本作正是该系列的第作。此系列风格接近于一些小游戏或桌游类的游戏，属于以本篇系列中的角色人物为卖点的休闲类游戏。但是，且先不说传说系列中的人物设定没有那么高的人气，就连游戏中的这些小游戏都没有什么新意，而且系统方面做得也不是很严谨。总的来说本作属于“纯坑”的骗钱游戏，如果不是对此系列特别有“爱”的话，还是放弃本作吧。

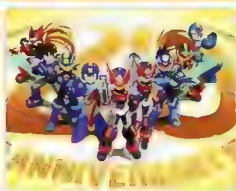


【点声人味】关于系列作品，其推出无非就是两种原因，其一是很受欢迎，于是推出续作；其二则是为了借助系列的人气多捞一笔。这次的《传说速传说》显然属于后者。对于传说速来说，历代的角色阵容，那是非常令人感动的事。而且本作的5属故事叙述，在系列中的那些剧情来说，算是解释了部分谜团，在系列玩家看来应该是非常有趣的事情。不过对于游戏本身的素质，我实在不敢恭维，就是一个小游戏合集，连战斗也被归为游戏的种，并且游戏的方式也不是传统的模式，显得格外简单。还有画面等细节方面，可以看出本作的确是缺少制作诚意。



【点声人味】这么说吧，恐怕一些传说FANS都不会去玩的这款游戏。如果他们推荐的是RPG式的传说的话。这个游戏的主打牌就是系列人物和全程语音，大家凑在一起，热热闹闹地开一个小游戏大会集的游戏。当然了，其中有些小游戏还是挺有意思的，整体并不坏，但也仅此而已。需要到传说有爱的人将自己的感情转化为动力才可以获得投入感。对于另外的人并没有投入的必要特地去买一个mini-game合集，毕竟现在我们已经不缺休闲娱乐。感觉传说系列正篇近来的口碑大受打击，完全没有当初火热的声势，难道是因为SE也开始搞量产游戏，而自付实力不足的原因吗。





本刊译名 洛克人ZX降临		CAPCOM	3900 日圆	2007年7月12日	1人	64MB
动作	卡带		日版			

## 也能让人热血沸腾的硬派动作?

尽管有人说近年来的《洛克人》的几个系列都开始向初学者玩家靠拢,但是真正的硬派动作高手仍然可以选择专家或者噩梦等难度继续挑战。但是对于小生我来说,《洛克人ZX降临》是我玩过最舒服的一个游戏。尽管我是用初学者难度,而且在游戏时使用了种种或者噩梦等难度继续挑战。但是我认为这款游戏非常地不适合我来玩。

喜欢洛克人的玩家会对每个专家级的首领进行数十次的较量,也许有的会超过一百次,然后会从中得到战胜首领的各个窍门或者破绽,并以此作为乐趣。至于噩梦级难度全程无伤通关的殿堂级硬派动作高手,小生是非常地佩服。虽然我不玩这种硬派动作游戏,但是看看别人高超的技巧也是一种乐趣。

本作《洛克人ZX降临》自宣布开发时,就已经有大量的洛克人玩家热烈期盼。在7月12日发售那一天,相信很多玩家就已经入手了。有的玩家会在刚发售的那一天,也许只用了不到一个晚上的时间就可以通关。但是大部分的玩家也会在6到10个小时的时间内结束游戏。为了提高难度,游戏仍然增加了收集晶片系统,包

括杂兵晶片和特殊晶片等,至于首领晶片就不必说了。而且游戏中的主角可以在14个可变身角色中选择,这对于喜欢挑战的玩家,包括对于喜欢在游戏中其他方面研究的玩家来说,都是个非常有趣的系统。另外,游戏的角色分为男女双主人公设定,这样喜欢洛克人的玩家就又多了一份额外的乐趣。

从关卡一开始我就不停地按开始键,过对话和动画情节,因为也看不懂。从未知实验室里跑出来我就看到了第一个首领。首领出现的时候我还吃了一惊,觉得怎么这么快就首领战了。不过幸好选择的是初学者难度,小生站在平台上几下就击败首领了。然后正式开始第一天,因为没看对话,也不知道去哪里。但是常识告诉我应该向右,于是我来到了运送列车。这里又是一款情节,之后小生有了变形A洛克人的能力,而且学会了锁定攻击技能。之后,一直向右,来到了大狗面前。由于难度太低,大狗的能力也就下降到只是发射火箭和偶尔使用飞镖的水平,于是这样我在费了一个人,重新满血的情况下打倒了他。前面没有了路,于是我原路返回,一直回到基地。在基地和所有的人都讲了一次话,然后开始了第二天。第二天本来还算简单,但是频繁的挑战让我腻味。这时我还不不知道可以变身大狗能力的技能,因此无论如何我也没有办法继续前进。后来,偶然看到触摸屏上的几个人物头像后,于是试着按了一下。OK,原来可以变身消灭的首领。于是小生我变身大狗,用大狗的火箭炸开了脚底下的冰块,继续前进。很快,中首领出现了。利用A洛克人简单地锁定攻击也顺利地解决掉了。然后好不容易来到一个前面是障碍的地方,上方是冰块的房间。在这里小生又浪费了大量时间解决谜题。一直到打开游戏界面菜单,看看使用人物的能力才知道了大狗向上冲击的招式。OK,好不容易解

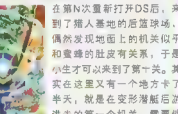
开谜题5个机关的谜题,终于见到了首领。继续开始第一关的关卡,小生在消灭了机械蜘蛛后,是在最下一层出去的。从这里向上爬的时候,因为有毒蜘蛛的原因,无论如何也爬不上去了。于是取巧重新消灭蜘蛛,再次从第一层上面出去。然后又因为种和原因不容易找到继续前进的路线。第三关没有什么好说的,这种难度的首领洛克人小生还比较容易对付。之后一直到第十关之前都很顺利,原因就出在小生的第九关一结束,忽然发现没有地方可以走了。因为从来也不看对话,三个敌人说些什么也都不知道,结果就差不多卡了一个小时。就在第N次重新打开DS后,来到了猎人基地的后置区域,偶然发现地面上的机关似乎和首领的破绽有关系,于是小生才来到了第十关。其实在这里又到了一个地方卡了半天,就是在变形潜艇后游进第一个机关,需要使用冰洛克人的雷力攻击冰壳来开后,但是小生的冰壳总是打不到,于是以为不是这个办法,开始试用所有另外14个角色的各种超必杀。最后,当小生发现使用冰洛克人开启了开关后,可想而知,差点气得吐血。OK,终于没有发现找不到的附近道路了。就这么,到了最后一关。其实我觉得最后一关没有多少厉害的,就是会偷人,特别是第二形态在连续阶段的难度保护罩,实在是没脾气了。在连续通关的情况下,终于把阿玛巴多杀死了。相信他也已经烦了。



最后,向喜欢洛克人的朋友推荐此款游戏,特别是专家或者噩梦级难度,值得大家研究。另外也向没有玩过洛克人系列的朋友推荐,也许你们会发现一些独特的乐趣。至于乐趣是什么,我也不知道怎么说。

【点评/凤林】给人的感觉是一款非常注重细节表现部分、完成度相当高的作品。系列已经出现了这么多,那么不是改变系统就会强化系统了。本作也可以说得上是洛克人之前系列的大集合。系列可以是从FC持续到DS,除了说游戏本身拥有超强的生命力外,其实自身还有独特的魅力。作为以难度著称的硬核游戏,系列从开始就不接受难度的设定,而是贯彻核心玩家的难度水平。游戏的难度不会向以往那么高,但是专家级的水平依然可以让乐队的玩家找到乐趣。不管怎么说,对于喜欢洛克人的玩家来说都是值得玩一玩的。

现在,洛克人系列依然是众多硬核动作游戏玩家的至爱。迄今为止,洛克人系列已经登陆了从FC时代开始以来的众多主机平台。此次的《洛克人ZX降临》也是为了庆祝洛克人诞生20周年而制作的。



【点评/凤林】给人的感觉是一款非常注重细节表现部分、完成度相当高的作品。系列已经出现了这么多,那么不是改变系统就会强化系统了。本作也可以说得上是洛克人之前系列的大集合。系列可以是从FC持续到DS,除了说游戏本身拥有超强的生命力外,其实自身还有独特的魅力。作为以难度著称的硬核游戏,系列从开始就不接受难度的设定,而是贯彻核心玩家的难度水平。游戏的难度不会向以往那么高,但是专家级的水平依然可以让乐队的玩家找到乐趣。不管怎么说,对于喜欢洛克人的玩家来说都是值得玩一玩的。

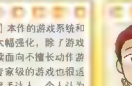
【点评/凤林】给人的感觉是一款非常注重细节表现部分、完成度相当高的作品。系列已经出现了这么多,那么不是改变系统就会强化系统了。本作也可以说得上是洛克人之前系列的大集合。系列可以是从FC持续到DS,除了说游戏本身拥有超强的生命力外,其实自身还有独特的魅力。作为以难度著称的硬核游戏,系列从开始就不接受难度的设定,而是贯彻核心玩家的难度水平。游戏的难度不会向以往那么高,但是专家级的水平依然可以让乐队的玩家找到乐趣。不管怎么说,对于喜欢洛克人的玩家来说都是值得玩一玩的。



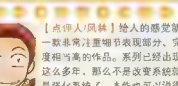
【点评/凤林】其实说那么多也没有用,关键还是要看喜不喜欢。喜欢的玩家即使挑战十几次也不会感觉无聊。要是对于游戏本身不喜欢的玩家,那么连看也不会看的。在这个值得庆祝的20周年推出了纪念作品,我个人认为没有失去洛克人的灵魂。考虑到洛克人这20年的历程,从FC时代就开始伴随我的。直到PS2上的X系列还有此次的《洛克人ZX降临》,游戏本身增加了收集,可选择角色、武器收集,精英挑战等等,这些都使洛克人可以适应当下的潮流。游戏本身的选项关卡和首领,消耗能量的设定,还有最经典的最终战之间所有首领再战打倒一遍。



【点评/凤林】本作的游戏系统和模式都经过了大幅强化,除了游戏整体的难度继续向不懂动作游戏的玩家外,专家级的游戏也很适合喜欢挑战的高手达人。个人认为能够使得洛克人系列在20年出现一部完整语言的作品,这也值得称赞。听着角色念出独白、对方角色夸张的语气还有必杀出现时的热血大喊,这些都能让我想起这么多年这些配音的系列前作。不敢想象如果在20年前10年前就听到这款游戏的话,应该是多么地感动。总共15个角色,如果熟练运用,在首领战时一定会容易不少。推荐曾经和我一起在洛克人世界奋斗过的朋友,我相信你们已经玩过了。



【点评/凤林】本作的游戏系统和模式都经过了大幅强化,除了游戏整体的难度继续向不懂动作游戏的玩家外,专家级的游戏也很适合喜欢挑战的高手达人。个人认为能够使得洛克人系列在20年出现一部完整语言的作品,这也值得称赞。听着角色念出独白、对方角色夸张的语气还有必杀出现时的热血大喊,这些都能让我想起这么多年这些配音的系列前作。不敢想象如果在20年前10年前就听到这款游戏的话,应该是多么地感动。总共15个角色,如果熟练运用,在首领战时一定会容易不少。推荐曾经和我一起在洛克人世界奋斗过的朋友,我相信你们已经玩过了。



【点评/凤林】本作的游戏系统和模式都经过了大幅强化,除了游戏整体的难度继续向不懂动作游戏的玩家外,专家级的游戏也很适合喜欢挑战的高手达人。个人认为能够使得洛克人系列在20年出现一部完整语言的作品,这也值得称赞。听着角色念出独白、对方角色夸张的语气还有必杀出现时的热血大喊,这些都能让我想起这么多年这些配音的系列前作。不敢想象如果在20年前10年前就听到这款游戏的话,应该是多么地感动。总共15个角色,如果熟练运用,在首领战时一定会容易不少。推荐曾经和我一起在洛克人世界奋斗过的朋友,我相信你们已经玩过了。



本作是TECMO旗下著名模拟养成游戏怪物农场系列的最新作品，也是该系列诞生10周年的纪念作。虽然是初次登陆DS主机，但却充分利用了主机的触摸机能。

本刊评名	怪物农场DS		
TECMO	4800日元	2007年7月12日	1-4人
SLG	卡带	日版	512MB

## 时光飞逝怪物农场十年风雨！ 推出新游戏玩法日新月异！

本作作品虽然是在业界演行了十年，但是这一系列却一直没能异军崛起，而是一直停留在不红不黑的状态。知道这个系列的玩家不少，但真正有掏钱购买的玩家却不算多。尽管如此，成名十年的系列在玩家中也拥有一定的影响力和号召力。本作又是初次登陆DS主机，游戏整体素质自然不差。在游戏市场上养成类的游戏五花八门，几乎每个主机上都有几款知名的系列养成游戏，但游戏的主角大都是美女俊男，而本系列却标新立异，将游戏中经常出现的怪物作为主角，让玩家在游戏中世界中做一下现实生活中不可能做到的事，并且还能好好地过一把养成的瘾。

虽然同样有养成要素在内，但本作却并非单纯的养成游戏，战斗则是养成之外的第二重点。与一般的游戏不同的是，本作是将养成与战斗相结合，战斗只是玩家用来检验自己精心养育怪物的实力的手段，玩家也不再背负着拯救世界保卫地球的重任。

一进入游戏玩家就要利用触摸屏在魔法阵中涂鸦，根据玩家的涂鸦结果，玩家可以得到不同的怪物，不过现在的玩家只能得到比较弱小的怪物，就算是涂鸦对应的也是强怪。

怪物也会因为玩家的育成级别不够而只能通过照顾。因为涂鸦的结果不同得到的怪物，因此必须多尝试才能得到一只真正让自己满意的怪物。由于DS主机的触摸机能在游戏中得到广泛利用，因此很多厂商和玩家都经常忽略了硬件的充分机能，而本

TECMO却没有忘掉它，玩家可以自由选择对麦克风发声制造自己的小怪物。在游戏中战斗中玩家也要用手连续结合触摸屏进行操作，在平时的移动选择中玩家则既可以使用触摸屏也可以选择传统的操作方式。由此可见，本作作品是为DS主机量身定做的作品，将主机的机能发挥到了极致。

玩家在游戏中可以选择的怪物种类繁多，通过育成可以让它们学会各种不同的招数，对待奇怪怪物玩家都要采用不同的育成方式，针对它们的特点和属性下达正确的命令，让它们能在游戏中逐渐成长。如果小怪物没能成功完成训练，玩家还可以选择是责备它或者是不管它，让玩家能切身地感受到自己是它们的监护人。通过长时间的相处，玩家会将自己的怪物产生强烈感情，把它们当做是现实生活中的小伙伴。

虽然游戏画面一直就不是DS主机的强项，但本作中的怪物全部是3D造型，根据玩家的下达指令，它们还会做出可爱的动作。比如训练失败玩家责备小怪物时，小怪物会做出可怜状滴眼泪，而玩家夸奖它们或者夸奖它们时，它们则会高兴得手舞足蹈。最有趣的则是当小怪物疲劳度较高玩家让它们休息时，它们会一头栽倒在草地上，仿佛自己真的筋疲力尽。小怪物可爱的动作会让玩家倍感亲切，甚至能吸引很多女性玩家。

游戏中的怪物不但有寿命限制，还可以进行合成。陪伴玩家多时的小怪物快到生命尽头时，玩家并不用伤心难过，而是可以让它们在工房中冬眠，也可以将两只怪物合体，诞生出继承双方能力的新

怪物。合成后的新怪物由于继承父母能力，自然是比较强悍，但也意味着玩家必须与自己养育多时感情深厚的怪物告别，是保留正当年的怪物伙伴还是更要为强悍的怪物，也是玩家必须考虑的问题。为了得到更为强悍的怪物，玩家在怪物父母结婚的时候，就要为子女类的发展而认真思考。除了怪物图鉴的收集外，道具的收集也是本作收集重点之一，玩家可以利用自己培养过世界中的小怪物进行探索，得到珍稀的道具，并揭开世界中隐藏的未解之谜。

因为本作的重点就是养成，因此怪物的养成要占去玩家的大部分时间，可惜的是养成的力量相对单薄，虽然对应各项怪物能力进行训练都有各自的动画，但是怪物的养成并非一日之功，而是需要不断地进行怪物训练，时间一长玩家就会对单调的画面和简单的操作产生厌倦感。虽然玩家可以向向导借钱让怪物进行训练，但却要花费两千大洋，这对在游戏初期中囊中羞涩的玩家来说无疑是一笔巨款。而在游戏初期却很艰难赚取资金，想干点儿什么都得花钱，却干什么都没得到钱，初期积累的几千元根本支撑不了多久，玩家在游戏中的两次被拉回训练场。而怪物的战斗虽然对应DS主机机能，但是在进行战斗时，玩家并不能轻松上手，而是百战不败，费尽力气也常常只能跟对手打成平手。更让人比较难以接受的是，小怪物在初次战斗失利玩家苦战终日，将小怪物的很多数值大幅提高后，在以后的战斗中并没有什么作用，魔鬼训练后的小怪物仍然是能力平平。以掌握的战斗系统来说会让玩家心情不快，甚至会因为贫穷、疲累和郁闷而过早地结束本作。

本作是一款很诚意的一款优秀作品，玩家也能从中得到快乐和享受，但也会因为一些原因让玩家很难迅速上手和长时间进行游戏。如果在玩家的耐心和一些细节方面厂商都能更加考虑，那么本作肯定可以称得上是DS主机上养成作品中的王者。



「怪物农场」怪物农场系列也是个老字号了。虽然从未被有过大红人紫过，尤其是近些年来，感觉此系列有渐趋下落的趋势。本作是首登DS主机上发售的第一部，虽然大体上的框架没有什么变化（也不可能有什么变化），但在细微部位却对NDS的机能进行了调整。比如游戏一开始时，选择怪物就闻到了克魔风触的提示，给人耳目一新的感觉。还有，在游戏中也可以使用触笔进行。另外，最重要的通信模式自然也不可能是了。不过，本作毕竟是NDS上的首部作品，还有不少有待完善的地方，但至少在本作上看到了一丝制作组的诚意。



「怪物农场」这种游戏在NDS上推出比在PS2上合适，玩家没必要在这上面连续奋战，而是闲暇时随便玩玩就好。这个游戏如今也是迎来了十周年的纪念，不过说实话，先前的作品还真没什么可以拿出来在同类型作品中炫耀的。无非就是《牧场物语》、《口袋妖怪》等作的模仿品，而它选择的又是家用机，所以以前根本没用过和这些作品相提并论。现在转战掌机之后，因为加入了语音、触摸等操作，所以乐趣大增，而且可以随时随地进行游戏，也很符合这种轻松的风格。不过本作的难度设置有一定的问题，似乎怎么训练也不能轻松获胜。



「怪物农场」很可以一玩的作品，只要求你愿意尝试。怪物农场系列说冷不冷，说热不热。玩它的人不多是个事实，不过这个名字在大众间至少有了个耳熟能详。本作的个性特色在于通过可爱的设计体现了温情和人性化，比如小怪物会根据行动指令而非常自然地表现出不同的表情和动作，非常可爱，令人倍觉投入。不过遗憾的是，在养成怪物的手段和过程显得有些单调和重复，并且辛苦锻炼多时后，其成长效果并不显著。



Wii	本书译名 勇者斗恶龙剑神假面女王与铸之塔	CERO
SQUARE-ENIX	6800日元	2007年7月12日
DVD-ROM	日版	1人
成人角色扮演		2B, LOCK

## 用手中的剑打开道路上的荆棘 以勇者之心挑战冒险路上的难关

《勇者斗恶龙剑神》这个名号最早并不是家用游戏机上的软件，而是 一款单独发售的软件。这款名为《剑神勇者斗恶龙-苏醒的传说之剑》的专用游戏设备发售于2003年9月19日，商品中包含游戏、控制器“洛特之剑”，台主机“纹章机”以及一块记忆卡“冒险之书”。玩家在玩这款游戏时，要将“纹章机”设置在电视上，然后对着电视发出“洛特之剑”来攻击画面中出现的敌人。可以看出，这个操作方式和现在的Wii有很多相似之处。在Wii上推出续作，确实是符合包括游戏玩家的特征的。

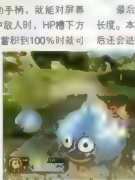
开发《假面女王与铸之塔》的公司并不是SQUARE-ENIX本社，而是BING（EIGHTING）。这是一家社址位于东京的软件开发商，主要业务是手机软件开发和电子游戏开发代工，曾经推出过很多动漫改编的游戏，主要产品有《鲁格洛格（Bloody Roar）》等。《假面女王与铸之塔》最早公布于2006年5月的E3展，原本预定和Wii主机同时发售，后又延期至“2007年春”，最后到7月12日才正式推出。DO系列相关产品随任天堂的家用台式主机，还是在1996年12月6日SFC版《勇者斗恶龙II》发售

以来的第一次，中间相隔了将近11年。所以，尽管本作是一部外传性质的作品，还是受到了广大DQ爱好者的关注。

本作的操作战斗系统基本沿袭了《苏醒的传说之剑》。游戏时，玩家要像握剑柄一样握Wii的遥控器手柄，进入战斗后，屏幕上显示出敌人的形态，玩家只要用挥击的动作挥动手柄，就能对屏幕上的敌人发动攻击。当攻击命中敌人时，HP槽下方的剑形的能量计就会开始蓄积，蓄积到100%时就可以使用必杀技。前面提到，本作曾经二度延期发售，这和本作控制系统上的调整有很大关系。《苏醒的传说之剑》主机的构造是传感式直接捕捉剑柄的动作，而Wii是由设置在电视上方的红外线发射器发射红外线，经手柄反射后再由主机进行识别的。也就是说，在Wii上完成这种动作捕捉的操作，必须对手柄和感应器双方进行调整，而这项调整是相当困难的。因此，本作最终采用了一个“焦点锁定”系统，也就是通过固定住屏幕上的焦点，使射击动作更加便于识别的系统。玩家可以自由选择是否使用此系统，但在反击和突刺等精密操作时，还是开启这个系统成功率更高一些。从实际完成情况上看，本作战斗中的操作感还是不错的，特别是使用“焦点锁定”系统后，连续挥剑攻击敌人的感觉非常爽快。不过另一方面，本作的操作只用了Wii双节棍型手柄中的“摇杆”一边，需要兼顾移动和战斗，显得有些麻烦。而且，本作的移动设计也不是很理想，操作起来很别扭。很多玩家都觉得，与其采用现在的模式，还不如把操作力分配到另一边手柄上更好。

除战斗之外，本作还有很多要素也继承自《苏醒的传说之剑》，例如经验值和“微小宝箱”的收集等。金钱的概念依然存在，使用金钱就可以在市

场上购买装备和道具。本作中的金钱可以寄存在金库中，存在金库里的钱即使GAME OVER也不会减少。另外，收集足够的金钱和特定的素材之后就能在武器店中对剑进行强化，玩家可以通过这种途径为剑赋予属性，并习得各种必杀技。另外，玩家在游戏中的打倒敌人后会即时得到经验值和金钱。



最后一个需要特别提到的地方就是本作的流程长度。本作的流程是充分了关卡的，每个关卡通过之后还会进行等级评判，并根据等级获得相应道具。这种划分方式对于消耗体力较大的体感型游戏而言是必要的，但玩家们还是对本作的流程颇有怨言——流程实在是太短了。负责撰写本作剧本的堀井雄二曾经在发布会上宣称：“为了打一个玩这款游戏的时间，我们特地对游戏的难度进行了仔细调整。”不过，一款“动作角色扮演”类游戏只用10个小时就能打完，这确实让一直将DQ系列视为“大作”的玩家感到有些失望。

平心而论，本作在内容的打造上还是很有功力的。这款游戏是日版DQ系列历史上第一部事件和战斗实现了全语音的游戏，同时，为了能在较为精确的内容中突出剧情事件给玩家留下的印象，本作还使用了很多特写镜头的表现手法，挑选的配音演员也多都是特写出身，力量感大幅度地提升画面表现力。另外，开发方决定缩短游戏体验也均与玩家期待游戏体验的考虑有关。事实上，也确实有玩家表示“如果游戏再长一些的话，肩膀可能会受不了”。

应该说，《假面女王与铸之塔》确实是一款有趣的游戏，最糟糕的地方可能就是“画面”确实有些接近了“RPG”。如果从刚开始就把它当成动作游戏来看待，各方对本作的口碑也许还能更好一点。

锁上购买装备和道具。本作中的金钱可以寄存在金库中，存在金库里的钱即使GAME OVER也不会减少。另外，收集足够的金钱和特定的素材之后就能在武器店中对剑进行强化，玩家可以通过这种途径为剑赋予属性，并习得各种必杀技。另外，玩家在游戏中的打倒敌人后会即时得到经验值和金钱。

最后一个需要特别提到的地方就是本作的流程长度。本作的流程是充分了关卡的，每个关卡通过之后还会进行等级评判，并根据等级获得相应道具。这种划分方式对于消耗体力较大的体感型游戏而言是必要的，但玩家们还是对本作的流程颇有怨言——流程实在是太短了。负责撰写本作剧本的堀井雄二曾经在发布会上宣称：“为了打一个玩这款游戏的时间，我们特地对游戏的难度进行了仔细调整。”不过，一款“动作角色扮演”类游戏只用10个小时就能打完，这确实让一直将DQ系列视为“大作”的玩家感到有些失望。

平心而论，本作在内容的打造上还是很有功力的。这款游戏是日版DQ系列历史上第一部事件和战斗实现了全语音的游戏，同时，为了能在较为精确的内容中突出剧情事件给玩家留下的印象，本作还使用了很多特写镜头的表现手法，挑选的配音演员也多都是特写出身，力量感大幅度地提升画面表现力。另外，开发方决定缩短游戏体验也均与玩家期待游戏体验的考虑有关。事实上，也确实有玩家表示“如果游戏再长一些的话，肩膀可能会受不了”。

应该说，《假面女王与铸之塔》确实是一款有趣的游戏，最糟糕的地方可能就是“画面”确实有些接近了“RPG”。如果从刚开始就把它当成动作游戏来看待，各方对本作的口碑也许还能更好一点。



【点评人唯说】我原来对这款游戏抱有很多期待，实际玩过后却感觉有点失望。才玩了 天就通关，这样的长度难以让人感受到冒险的成就感。本作虽然将动作感贯彻到首位，手柄却只用了 一半，移动式的感受也很别扭。虽又习得的方法过于简单，而且只要习得 就能长久使用，即使把剑换掉也没问题，角色合成的灵活性很低。比起《塞尔达传说》费尽心思通关后的成就感，本作给人留下的感动实在是太少了。我觉得，DO系列还是做成原来的RPG形式比较出彩。广受关注的本作最后成了 款不太值得推荐的游戏，这确实是一件让人感到遗憾的事。



【点评人小市】想在10个小时之内打完这款游戏非常不容易。如果用日版原价6800日元来计算，就是玩一个半小时6800日元，合人民币大约40块。对于重复可玩性低的RPG类游戏来说，这个价格实在是太高了。好在本作实际上是款动作游戏。熟悉敌人的出现时机，摸索合适的攻击套路，然后实际动手的“剑”才打到敌人。本作的操作感比较令人满意，挥动手柄时的打击感和反应速度都不错。另外，游戏中的画面和音乐表现也可圈可点。如果带着期待动作游戏的心情来玩这款游戏，挑战 下无伤通关、全敌击倒和命中率100%，乐趣还是很多的。



【点评人风味】目前不少玩家都对这款游戏持肯定态度，但在在我看来，这款游戏的质量还是很不靠谱的。至少应该算近期SQUARE-ENIX发行的游戏中比较优秀的一款。可能是我从一开始就觉得本作会做成这个样子，实际玩过之后，我对游戏中篇幅较短的流程和画面划分的粗糙并不反感。太多的时间，用遥控器手柄的刀进行攻击的操作本身就很烦人，连续击倒敌人的成就感大打折扣。而且，对于我这种玩游戏时间比较零碎的人来说，这和碎片化的游戏体验比起来也比较舒服。战斗模拟应该是Wii今后的主流游戏之一，这款游戏可以成为一种有益的借鉴。



# 次世代商城

8月1日-31日

凡单次邮购T恤2件以上, 可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

## 2件50元, 3件或3件以上每件20元!

### 邮购方法及注意事项

- 邮购方法: 请利用信用卡或邮局汇款。
- 例: 周边1034, 2046, 3047会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准: 每张汇单不论邮购商品金额多少, 邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和运费)。
- 邮购地址: 北京东区安外新居75信箱 发行部
- 邮编: 100011
- 邮购电话: 010-64472177/64472180
- 全挂号簿包裹完美送到你手中!



¥35



¥35



¥35

#### 消暑夏日必备S.O.S.成员T恤

炎炎夏日炎炎, S.O.S.成员T恤, 手袖两全, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有S.O.S.标志, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!

#### 怪物猎人烤肉T恤

怪物猎人烤肉T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有怪物猎人烤肉T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!

#### 百变与搞笑T恤

百变与搞笑T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有百变与搞笑T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!



¥35



¥35



¥35

#### 热血战士要用男人型快刀兵器

热血战士要用男人型快刀兵器, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有热血战士要用男人型快刀兵器, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!

#### 肉桂酱小清新T恤

肉桂酱小清新T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有肉桂酱小清新T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!

#### 夏日清凉T恤

夏日清凉T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有夏日清凉T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!

### 2007年最新秀款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地, 穿起来触感舒适柔软, 图案鲜亮, 绝对耐穿耐洗。每件T恤数量不多, 限量发售, 先订先得! 欲购从速。目前我们只提供L号(160-170cm)和XL(170-180cm)两种尺寸, 邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数, 以便我们做到准确迅速的发货。如属一码多码的情况, 凡属或邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。(以上图片仅供参考, 产品以实际为准)



¥35

#### BEACH 海滩T恤

海滩T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有海滩T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!



¥35

#### 超神英雄T恤

超神英雄T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有超神英雄T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!



¥35

#### 大英雄入门T恤

大英雄入门T恤, 让你在炎炎夏日中, 身体倍儿凉, 精神百倍! 赶快抢购吧! 在下方印有大英雄入门T恤, 及英文说明, 绝对超值! 赶快抢购!









## 偶像新势力 (团队)

■定价: 12.80元

7月20日出版



## 机战FANZ

■定价: 19.80元

7月23日出版



## 口袋妖怪玩具典藏

■定价: 24元

上市热卖中



## SO COOL 2007年第(8)期

■定价: 15元

7月26日出版



## TOYS 2007年第(7)期

■定价: 9.80元

上市热卖中



## 口袋妖怪终极大图鉴 (第二版)

■定价: 29.80元

上市热卖中



## 机战FANZ (1)

■定价: 19.80元

最后少量库存



## 掌机迷 (14)

■定价: 5.8元

7月24日出版

<b>电子游戏软件</b>	
2007年第1~4、7~17期	9.80元
2007年第5、6合刊(附赠toys 12)	19.80元
<b>动感新势力</b>	
44、46、48~54期	9.80元
48~54期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
<b>电子天下·掌机迷</b>	
2007年第1、2、5~9、11~14期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元
<b>SO COOL (搜酷)</b>	
创刊号、冬季、06年1~12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1~8期	15元
<b>TOYS (酷玩童)</b>	
2007年第1、3~7期	9.80元
机战FANZ (新)	19.80元
偶像新势力团队 (新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴 (第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏 (新)	24元
机战FANZ (最后少量库存)	19.80元

注 PSP终极豪华版4版已售完, 请勿订购。

# 族

Vol. 211

●あふたりきんのたじふない

□主持/晓夜  
□插画绘制/华亮

# 的家

## ■次回预告

无数身体怨念的读者，你们在下一期就将得到解脱。

下一期，是我来电软二周年的日子，而再过大约三个月的时间，也是叶子主持简家的三周年。长时间来深受大家的喜爱，这个时候再不敢示出什么实在说不过去，叶子是个穷苦女子，无以为报，只好牺牲一下色相——下次，我就在简家里满足你们的愿望。

你想歪了吧？你一定想歪了吧？

别抱太大的期望，也不是什么大不了的東西，但应该可以让你满意，太贪心的人会被流放到冥王星去哦。

次回，Vol 212，“弱弱的我和日子”，敬请期待

## ■解

省得大家来信再问，叶子这里先把本期的副标题解释一下吧，其实是很简单句式“你不是那朵落里花”。出处？这个就先不告诉你了，自己去找找吧。

## ■陈皓系

配合鲁鲁修的24&25适月夜开播，叶子本期就华丽地cosplay一次，我很喜欢这种黑曜系的片子呢。看过原作的同学不准有意见——我知道你们想说什么，叶子没可能COS到那种程度的。真要画成那样印到杂志上，我估计自己特该收什么东西回家了——你也得回家，我回家去卖烤白薯，你就是我烤的白薯

## ■晴大好心情

7月份就要过去了，我的前途简直是一片光明啊！8月里有两款我做想玩的游戏，而且都是很killing time的那种，估计整个6月叶子就空时间再烦恼地犯愁了。

等到9月 EVA的新剧场版啊啊啊啊啊啊！但是，人在国内是没法及时看到的，所以我想请假去日本旅游一番，若要等官方出DVD等版本，估计怎么着也要半年以后了，看来貌似喜悦最高峰的9月，实际上却是最大的煎熬。

10月也是相当繁，在FANS的碎碎念之下，凉宫第 季终于降临，硬是拖走了其它动画的档期，叶子个人今年最大的纪念终于得到化解，我可以安心地前往2008了，另外皇宫的相关游戏也是不出则已，出就买集团式豪华，PSP PS2、Wii上齐开花，估计今年又将是一个凉宫年，团长的POWER好强。

## ■以下

最后呢，是木头本期的手札。没办法，他写得也太短，我只好给安排在这里了，能被放到前言里是很大的优待呢，就一句话 “Kill Zone就是TM啊”







湖北武汉 周俊雄 ■最近入手DSL，从无机族晋升为有机族。之前虽然看了电软很多年，但都是从校图书馆借，没机会摸回过手，算是默默支持。我见证了电软这几次的一次次改版，一次次进步，不过却是第一次回家，请各位多多关照。  
●你们的学校……真好。

陕西西安 张爽 ■既然让大家画头像，不如把间家那个“VOICE”改为大家自己创作的头像吧。

北京Shane ■那天没事干，居然在一天的时间里翻看了N本电软上“家”的内容，回味之余，感受到了家的成长。叶子的话语总能让我不时放声大笑，使自己处于父母般的异想神儿之下，哈哈哈哈哈……

烟台烟台 张望 ■我们的寝室在地下室，走廊上白天也是黑咕隆咚的，像极了寂静的公寓、大楼之般的场景。一晚上，四周静悄悄的，到处都是门，过道上一边还有几只垃圾桶……我常常一边走一边幻想墙上的瓷砖慢慢渗出岩浆，继而进入天花板、地面……然后进入完全的星世界。家，天天这样的人不变态才行。

上海 宋朝珍 ■叶子好，我最迷恋上文化衫，所以你们出的衣服又有不满了。不知道是谁设计的，拉出来让我瞅——竟然没有XXL号或者更大的。要知道宅男们的身材都偏大，本人算标准的，可是XL号都觉得小，要改进啊！  
●XL号……你的衣服里都能装我住了……

贵州贵阳 王世雄 ■其实人家从很早以前就开始买电软了呢，但因为学习以及邮局比较远的关系，一直都没有回过函，光是收藏的函套都有好多……现在好了，高考完了，生活步入小康！所以在下文不客气地开始填表。

广东顺德 王惠 ■这次一定要上来，经过多次的回函，这次一定可以的。

湖南株洲 刘峰 ■木头什么时候才能长出几片大叶子，好与谁夜抗啊？

## 假如你的愿望可以实现的话

江苏南京 关子鑫 ■易子操作、系统全面、画面精美，剧情要好，流程要适中。

内蒙古呼和浩特 李健 ■新奇深刻的世界观，耐人寻味的系统，精美细致的剧情，顺心悦意的画面，优美悦耳的旋律。

胡彦长 ■故事与世界观不要过于冗长艰辛；人设及名称，这是记下一款游戏的最好方式；操控方面及系统要有个性，有创新；游戏时间长，隐藏要素多，不要有低智商内容出现；好游戏不要频繁地出新作、续作，这样会惹人厌烦的。

辽宁沈阳 杨洪波 ■人说要精细、养眼，故事世界观要宏大，战斗场面要华丽，操作手感要好。

四川 胡翔 ■难度不太大，可以反复玩、不会厌倦，并且支持多人联机。

### 善子

●善子……

●……几天后，索尼在PS上发表了PSP改良机型将于9月发售的消息。

## “下次别送海报了，改送邮票吧！”

——河北秦皇岛 刘利

请问叶子具体的日语水平？仅仅为了玩玩游戏学日语值得吗？我记日语以前没学什么必要，但我认为这因人而异，如果你想了解一些日本这个国家和他的文化，并且有时间和兴趣的话，还是学习一下比较好。

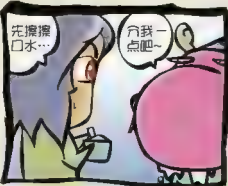
From 山东烟台 曲大成 摇头 我说有这样的话吗？叶子没印象啊，难道是我记错了，还是我当时表达得不够清楚？掌握一门外语本身就是挺好的事，谈不上什么值不值的问题。

你学了日语后不玩游戏难道饭吃与了么，日语又不是什么邪哉武功。你说得对，这因人而异，从自己的兴趣和意愿出发就是了，不必勉强自己，也不必过多征求别人的意见。

叶子的日语水平？相当一般，大约相当于我英语水平的十分之一。你就别多问了，小心我恼羞成怒了哎你。由于叶子是自学起家，所以我的日语带有浓烈的个人色彩，比如说到用片假名拼写英文单词的情况，我都习惯按原本的英文发音来读。现代日语里太多的外来语了（从英文转借过来的居多），并且还在不停地“引进”。

语速的“刷新”速度之快连日本人自己都会头痛。用着字模的话说：“日本人离了外来语已经没法儿说话了”！，不过我倒挺高兴，因为没学过英文的只好把一个个外来语当新词汇，但要是英语基础的话，联想一下原本的单词就OK了。

不过这样在发音方面就产生了严重的副作用——如果是一个直接学日语的人也就罢了，但不幸的是，叶子先学过英文，而且是学了好多年多的英文，所以就像上面说的，我个人总习惯从英语的角度来看待那些外来语。这样导致的结果就是，只要不留神，我说出来的“日语”就是懂英文的人听不明白，懂日语的也听不明白，而显然，只懂中文的就更听明白了。



「叶子，不管你是弱智还是人格分裂，我永还拥戴你！」

浙江舟山 孙斌



从功能性上看,我觉得PSP当之无愧,你认为呢? From 上海 朱琳

我之前承认过 自己对掌机缺乏爱 所以面对PSP和DS已经是多年没动了。

不过最近PS版的《格兰蒂亚》又化成功(真),感谢各位取且无私付出的又化人,实在  
 是让我有了再玩一通的念头。不如买台PS  
 吧,在上面用模拟器,你别说,叶子这个理由  
 可笑,我的确就是这么想的啊。你们笑吧,我这  
 秀逗的脑子有时的确跟年代不太兼容)。再说凉  
 宫春日版的PSP游戏机今年也会发售,嗯,有两个理由  
 吧。我很怕它停产,真难考虑了。

于是叶子就四处征询朋友的意见：去哪里买好，配件怎么搭配好，合理价格如何……等等，终于完全打探明白了，最后就剩一个很简单的问题了——我得攒钱。最近挥霍得有点夸张，各种稀奇古怪的玩意儿稀里哗啦地买了一大堆，我已经连续吃了两个礼拜的鸡蛋羹了，吃得我全身都是软的。

■杂志有很多错字！这是我对此书的第一印象。另外，之前某期还在排行榜等栏目出过大错，这可过分了啊！错别字之类的错误分明是细心点就可以避免的。

我是生长在一个小  
城里的女生，身边的朋友们都不喜欢  
TV Game，他们要么玩网游，要么就  
是还停留在小时候的FC时代，所以我  
根本找不到人能跟我畅谈游戏的乐  
趣——当然我弟弟除外

我只有在“家”里才能感觉到和众多游戏玩家在一起所带来的微微的幸福。不过不论自己身边是否有玩家，我都一定会继续玩游戏，也一定会继续支持家的。

这个家好温馨，在下绝不会离家出走——是也！

■赠品  
可否改进一下，碗……  
即使提价，但不要总是  
淹没了。

的话-带去回家-请把你的手机留下...

PERFECT

● 周迅说：你付薪水太高了，我要辞职了。——周迅在《如果爱》中饰演的女主角，因为男主角的薪水太高，而决定辞职。周迅在剧中说：你付薪水太高了，我要辞职了。周迅在剧中说：你付薪水太高了，我要辞职了。

“祝闯关族们能够：天天上班不晚点，熬夜不过十一点，每天吃饭要定口，必须得要多吃点。”——新作品 张悦然

哈哈，终于工作了，终于挣钱了，终于可以买主机了，以后再也不用看着光盘中的内容而自己流口水了！

湖北恩施 师哥 一晃大学就要毕业了，忙着实习，忙着考研，玩游戏的时间越来越少了，天，我买PSP不是为了攒灰尘啊。等日子熬出头了，再血洗它！

■ 叶子姐姐，我是一个小读者，对我来说，游戏是生活很好的调味剂。不过，有时候想玩个游戏都要大费周章。我们这里谈不上什么游戏环境，人们对家用机的观念还停留在FC时代，有时候玩马里奥赛车还被人家笑，骂！望着一堆玩CS的人，听着他们对光枪2的嘲笑，心里那个不爽呀！我并不是在乎他们不懂，只是找不到志同道合的朋友。不过看到一些登在家里的乡下的名字，便又开心起来。

■睡觉时，把PSP放在床头，做个游戏梦！

■每当我把电软拿在手里的时候都会不得马上看，而是在下一期到来之前细细品味。不为什么，只因为为我们驻地这里可以说是在太枯燥了，周围的战友除了电网网络游戏之外，对TV Game什么的一概不知，掌机更是无从谈起了。所以电软是我的精神粮食，战友们不了解TV Game也好，这也使得两年来的每期电软都完好无损。当兵的日子枯燥又漫长，只愿你给我一点阳光。

李零说：想对木头说：当主编难，当你这样的主编，更难。

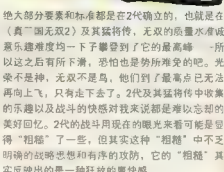


大家別喊。吐子不臭相勿。

所以，河马牌龙哥的形象也是不会有什么变化的，你就死心吧。话说现在这样不是挺可爱的吗，就算给他换形象，下场也跟PERFECT是一样的。猩猩拂拂斑马羚羊骆驼科摩多龙蛇班恶熊一捆后，估计最后还是换回河马的形象。



无双虽从《真·国无双》始，但沿用至今的

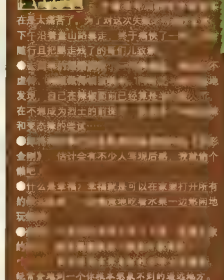


我晚，高考没考好，我知道是自己没努力，天天想别的事，要是能考上就……了。不过虽然嘴上说不后悔，心里还是不太好受的，想自己初中时学习还是很努力，很不错的，但到了高中后有许多事改变了它，也令我成熟了自己……不说了，这几天我一直在想，我还有一次机会，那就是复读。我想复读也总比现在好吧，自己不想拿着一个可怜的分数去上一个自己不喜欢也不愿去的学校。所以我决定去复读。一定要抽出个空儿来。

From 王瑞 王小波

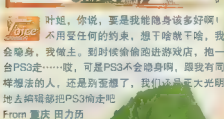
你初中的努力学习——正——阻止你自己的成绩下降——你初中的努力学习——才——阻止你自己的成绩下降——那么同样的，你在高中的自我放纵也完全可以同自己以后的道路和发展没有关系。

这两件事看似一正一反，不能相提并论，其实它们的本质道理是一样的——只要你作出了判断、选择，自己的现实就会随之改变。如果选择不慎，那么你就可能走入歧途，甚至更糟。做出选择——如果你就停留在结果——时刻谨记这个道理，我们就能够及时纠正自己的步伐。



问题也被龙哥回答过，对此我很担心——我今年的运气会不会用完了呢？

好比叶子，小时候嚣张得意不知收敛，结果把一辈子的运气都用光了，现在不敢试一切与几率有关的事情，我一想起来就泪流满面。叶子要是去求签的话，估计既不是吉，也不是凶，而是一张白纸“无”，连坏运气都不搭理我，实在是最惨绝到无以复加。



★闻美族的歌★2007.17 81.

●自从去年8月份以来，

与电力局进行协商。如果电力局愿意退出，美参议院接下来怎么投票一目了然。她这一支笔掀起的波澜：

- 世界上第一个在公共场合，公开喝北冰洋汽水
- 《无题》的诞生，成为美国一个标志

这些不着四六的杂闻，没有过《无题》。你的人生

姐姐，让我做你的妈妈吧！



# 大墙画廊

1. 参赛作品必须是原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
2. 参赛作品必须是数字作品，格式为JPG或PNG，分辨率不低于800\*600，文件大小不超过5M。  
3. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
4. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
5. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
6. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
7. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
8. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
9. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
10. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。



1. 参赛作品必须是原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
2. 参赛作品必须是数字作品，格式为JPG或PNG，分辨率不低于800\*600，文件大小不超过5M。  
3. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
4. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
5. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
6. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
7. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
8. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
9. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
10. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。



1. 参赛作品必须是原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
2. 参赛作品必须是数字作品，格式为JPG或PNG，分辨率不低于800\*600，文件大小不超过5M。  
3. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
4. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
5. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
6. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
7. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
8. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
9. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
10. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。

1. 参赛作品必须是原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
2. 参赛作品必须是数字作品，格式为JPG或PNG，分辨率不低于800\*600，文件大小不超过5M。  
3. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
4. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
5. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
6. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
7. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
8. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
9. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。  
10. 参赛作品必须是本人原创，不得抄袭、复制或临摹他人作品。









プは许さず、得到水门钥匙空き家の手紙以及碎片一个→进入ガラムサイズ水路。把全部水门打开，按照东、东南、东、西南的顺序开关水门，其实现是1、4、11、3、4。听到特别音效后在对面取得碎片→去ダラン家附近和フィロ对话。去地上中央广场的喷泉和失去记忆的女性交谈。去バザア区和市场的商人对话。每个商人都问：“魔法店找奥多因兵，对话中选择两次第一项。去ダウタウ水门入口找カイツ→去找フィロ，找到了失去记忆的女性，选择“直行”直接到魔法商店和帝国兵对话，剧情后碎片入手→去ダラン家，把全部二块碎片交给マクレイオ的另外一个弟子，得到勇气のメダル→去帝都アルケイデス，在魔法商店找到其中一个弟子，然后去旧市街找民オット，得到月轮のメダル，把它还给那个弟子后得到勇气のメダル。以上任务结束后，返回ナブレウス原找マクレイオ对话。再去まじろへみへつ平原，由北侧的秘道进入永夜看见下高台，在最高处的寺庵发生剧情，杀死ナブデイス，分别打死两个boss后即可与轮回正カオス交战。“双子座·死之天使”的入手条件：进入バルハイム地下道，在左侧尽头和他交战，胜利后取得，注意这场战斗必须在5分钟内结束。“处女座·圣天使”的入手条件：古代都市ギルヴゲン经过火之山抵达传送区域，在第一个区域上部用契约之剑打开封印，从绿色封印前进到最深处，注意解除封印的开关有时有限制，如果开启开关后限定时间内无法抵达目的地，则启动废弃。此外，绿色封印的名字不同，需要的开关也要与之对应。“天蝎座·不净王”的入手条件：首先完成讨伐任务04地下水路に点える，在这个任务中取得手纸，完成任务降下物にはモブがつく，在这个任务中取得水门钥匙。以上任务完成后，把ガラムサイズ水路的水门调整为：地图左、左下，进入第二处理区，找到这里的1个开关，打开。地图右、右下，进入第四处理区，同样有一个开关，打开。然后把水门调整为中间两个，进入第一处理区，在下部和不净王战斗胜利后取得。



龙哥建议你以后尽可能将那句英文提示原文抄下来给龙，这样才方便进行翻译，虽然有可能只是普通的提示，但有时候仍然能透露不少有用的信息。建议你直接在该图上进行格式化，就是在这个移动盘的图标处点下右键，选择弹出菜单中的“格式化”进行全面的格式化，最好选择FAT格式的。格式化完后再重新安装N-CARD的系统文件。另外，N-CARD真正的

格式化不是在PC电脑中完成的，而是在NDS上实现的。首先，插上USB2.0烧录器，开机前同时按住NDS的A键、R键和方向键的左键再开机，开机画面出现后，再同时按下A键和B键，这时画面会出现“format flash”的字样，等到第四行英文字体出现后，格式化就完成了（手可以都放开了），然后把系统文件再复制到N-CARD在PC电脑中的文件夹里，关机，拔下USB，再开机应该就可以正常使用了。



抱歉，当初在制作这个攻略时游戏刚刚推出，很多东西也只能摸索出来大概，某些条件不够准确也是难免的。令奥多因兵的确切条件是：杀掉6个妖术兵长，以及引发假宝事件（奥多因兵地图右上方，这之后“黄金龙”），在此之后才触发假宝。以上要点，需要在开战后12分钟内完成。除了时间上的问题之外，6个妖术兵长一定都要玩家自己亲手杀死，由于他们很脆弱，不小心被发龙挂掉的话是无法成功的。



1 剧情发生后，先接住R1让佐伯抓住柱子，之后会和青山争夺位置，注意青山过来抓柱子的时候最好还是松开R1暂时放开柱子，不然会被青山路走。估计你就是犯了这个错误。2. 由于“战国无双2周目”在系统方面并没有什么值得介绍的，所以线0的剧情攻略做成？以研究要



“死魂曲2”有对应七海地区，指出其具体位置

素为主的风格，有什么不明白的地方可以具体写信给我，龙哥无法在热线这样的栏目中给你做基本系统介绍，请见谅。3. 这种东西是无法在热线中回答的，量太大，只能建议你去看杂志，本杂志2006年第17期，总第188期，上面有非常详细的攻略和研究，你要的东西在上面都能找到。“死魂曲2”的攻略刊登在本杂志的2006年第6期，总第177期。这两款游戏都没有什么秘技，另外“地下游魂”并不能算是正统的系统列作品，连“伪作”都算不上，只能算是衍生作品，其质量简直是对“生化”的侮辱。4. 有可能的话我们会考虑刊登其他人气游戏的小报，相信还是有不少人喜欢的吧。



1、这几件最强装备的详细收集方法请参考本刊去年第16期，总第187期杂志，最强之剑“トウルヌシ”需要收集特殊材料进行合成，由于具体步骤太过复杂，只能请你去翻下那期杂志了。最强之盾在バルハイム地下道中西部新坑道区4个陷阱后的罐子中，或者是在古代都市クリスタル・グラナダ中的罐子中，注意由于其出现是有一定概率的，所以事先做好“定数存档”，最强之矛在“魔窟石矿”第2层掘坑现场去乾龙座路上的罐子，或是死都ナブデイス/气崎もたの间的罐子中。特别要注意的，就是冥都最强之矛的宝箱要开启就绝对不能碰，否则流程中的四个箱子“它”1分列在不能碰的地下层老考家，2分列在上面的箱子“ラバスタ”宝地下仓库地图右下角的箱子“ナルビ”地下平取回装备的洞洞里的四个箱子，フオン海岸/グアドウ海岸的16个箱子中，当你在海岸时离自己最近一箱箱子的左数第二个。个人认为这是FF12中非常缺心眼的设计。2 那扇门的开启与召唤兽牛座轮回王的获得有关，具体请看前面关于FF12召唤兽获得方法的这个问题。3. 同样也是在不取回轮回王流程中的“处刑篇”，这个是在打不取。4. 你的具体是哪一章？记不清了。5. 这是“コウカトリス人逃走”カオス任务的“部分”，在后面追逐追不上的，你得反方向堵它，建议你事先先在猎人工会1口。6. 不能，没有。7. “カノブス”的作用是用来使所有敌人掉落アルカナ。最后，龙哥目前活得健康，你就不要拜了。

# 外设大阅兵

## 三实用周边

精彩的E3 2007让我们看到了任天堂樱花牌良心的Wii的新外设——Wi，可知，任天堂官方各类外设早已已经开市并地活跃于市场了，既有大家所熟知的破解片上的SD读卡器，也有先于官方推出的有线网卡，有光盘光枪之流，同样的还有我们关心的Wii Sports运动类游戏等等，像像暴目的Wi外设！您又了解多少呢？那么请随我们一起看看吧！



Wi上市销售以来，全世界范围内均出现了供不应求的局面，最新的销售数据表明，Wi已经超过了PS2的多销路告罄，成为全球销售速度最快的家用游戏机，除了时间的外设，Wi还全面兼容众多经典的家用机游戏，连接互联网后，您还可以享受官方的购物频道，直接购买官方购买的Wii Points，索尼克，索尼克，索尼克的游戏，下载到玩家的Wi主机上，与那些与游戏官方——任天堂的朋友——互动。



连接Wi主机，人生旅途，岁月如梭，拥有Wi就能拥有多梦的记忆，这也是Wi吸引众多游戏玩家的一个卖点。

但是用Wi Points下载这些游戏主机游戏毕竟贵，而网络上大家随处都能找到合适的电脑模拟器，并且下载ROM，在PC上也能享受自己曾经的爱。对于我们大部分还不富裕的玩家来说，用Wi玩“虚拟主机”（Virtual Console）则显得性价比更高了。那么，究竟有没有办法让玩家们多梦的记忆能够找回，这个问题就交给石破天惊的经典游戏吧！答案当然是肯定的。那么现在，我们一起来看看如何玩ROM通过Wi的适配器——WiC MicroSD Adapter（WiC TF卡适配器），在你的Wi上畅玩模拟吧！

WiC MicroSD Adapter适配器为白色，正面印有WiC的官方标志，采用普通的透明硬塑料加硬塑料包装，在包装的右下即可看到，清晰的MADE IN TAIWAN，大家自然能看出，这是祖国海峡那边的朋友（制作出的产品。体积大小方面，适配器同市面上销售的组装NGC记忆卡、厚厚本卡，但略短于毫米5×23×55mm的1/4尺寸参数。当然这也是为“大家方便地将其插入Wi的NGC记忆卡插槽，适配器上下两部分别开开关，一个两个小，小心一点来插入TF卡，有强兼容，能统

TF卡轻松地插入，并且按下后弹出，同许多NDS用读卡器一样，而另一侧，用接上Wi的NGC插槽ROM运行游戏。

同Wi自带的虚拟主机程序不同，直接插入的虚拟主机上下载ROM在通过第一方软件模拟运行实现的，接插适配器，也是首先通过SD CARD LOADER程序使Wi主机进入开放的第一方操作系统，再在这样一个系统上运行模拟程序，最后通过模拟器运行在Wi上的ROM上游戏在Wi上运行出来，大家都知道，Wi主机的硬件性能相当于PS2，幻想起来，拥有WiC MicroSD Adapter的用户能用模拟器在Wi上运行到索尼克SONY的PS2游戏。

虽然在Wi上玩，游戏，但Wi上实现FC、SFC、MD、PC-E、GBC、GBA、Neo-Geo、Neo-Geo等游戏已经不是什么了，由于WiC MicroSD Adapter完美支持DOL、019，也就说，大家可以用自己的游戏机自己中意的模拟器，当然对于不太熟悉计算机的朋友来说，网络上也可以找到集合了MD、GG、SFC、FC、PC-E、NGP、Neo-Geo、GBC等多种主机的模拟器，由于现在N64、GBA的模拟方法还需要ROM通过程序转换为SD卡格式，所以我们建议大家，在Wi主机上，升级后的模拟文件应该很方便地使用ROM文件。

ROM文件，方法，说了那么多，下面我们再来详细地叙述一下究竟如何把好的ROM在Wi上运行吧。由于集成模拟器的方案太过复杂，只有极少数，并且精通电脑编程的玩家才能添加进，不过由于Wi主机上已经安装好了，因此我们可以在网络上可以下载，并集合EMUPACK的文档和像包介绍，那么，开始吧！

在进入下载前，您需要准备以下几种基本的材料：

1. 一台装有系统并连Wi的，我们已测试过WiC和Wi-Key的日版，美版主机均可顺利运行，从游戏上来看，改过品牌后的直读也，同样流畅地运行。
2. 一台WiC MicroSD Adapter，这个适配器主要作为将运行MicroSD卡文件的装置，同NDS用的读卡器原理相似。
3. 至少一个NGC手柄，当然，老练的玩家游戏的魅力，仅仅一只手是不够的，建议大家至少拥有两只NGC的手柄，与人同乐的愉悦，不是小时候的你有的吗？
4. 一张SD Card LOADER引导程序盘。

该程序是开放Wi/NGC平台使用第三方自制软件制作的，需要WiSD LOADER制成为DVD光盘，引导执行WiC MicroSD Adapter的TF卡中存储的ROM或其他程序，如果玩家将光盘点灯，大家不好在Wi-BBS的直读

区域找看。  
5. 一张TF卡，TF卡即为MicroSD，用来存放ROM或其他文件，大家注意，在使用前需要插TF格式化为FAT16格式，在WindowsXP系统下，格式化成FAT的及是FAT16格式了，FAT32可能在ROM运行中出现问题，尽量不要使用NTFS格式。  
6. 当然是电视了。

步骤步骤  
1. 将WiEMUPACK的解压压缩包格式为FAT的TF卡项目目录下，解压后在集合了FAT16格式，各个主机游戏文件，该文件可在WiBBS下载，当然对于高端的玩家，可以选择下载WiBBS这个压缩包，来DIY do的整合包。

2. 进入游戏自己感兴趣的ROM文件，将其解压缩到WiC卡相应的文件夹中。

限于篇幅，我们这里只介绍一种经典的主机游戏，FC、SFC、MD分别对应后命名为NES、smc、smaybin的文件，该文件与文件分别，拷贝到NESROMS、SNESROMS和GROMS的文件夹中，注意在命名ROM的名称时，不要写，否则在插入模拟器后无法识别文件。

3. 将SD Card LOADER引导盘放入Wi，并插好连接WiC和EMUPACK系列文件的TF卡插入WiC MicroSD Adapter，然后插进适配器Wi的NGC插槽，将出现NGC游戏图标，点，开始游戏。



4. 使用NGC手柄将光标移到EMUPACK DO，按下后确认，执行EMUPACK DO平台，然后按动就是进入游戏的选择界面了。

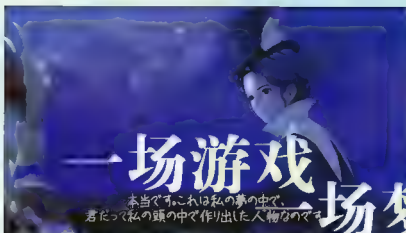
5. 用NGC手柄左右移动，选择要模拟的主机，再次按下A键就能进入游戏的主机。

6. 以FC模拟器为例，进入FCE Ultra模拟器的界面后，我们一起来看看以下几个选项的功能。

Play Game 运行选择的ROM。  
Game Information 选取ROM中包含的基本信息。  
Configure Joypads 调整手柄的按键，建议大家使用默认的配置。  
Load new Game 选择另外的ROM进行游戏，注意这里指的是同模拟器下对应的不同ROM。  
Reset NES 重置模拟器。  
Stop Drive Motor 结束光盘运行。  
SRAM Manager 即时存档管理，非常方便的设置，玩家可以随时在游戏中随时存自己的进度。  
先选择Load new Game 按下A键，







# 一场游戏一场梦

本当です。これは私の夢の中で、君だって私の頭の中で作り出した人物なのよ。

2017年8月上那一期的Game Bar中，由于我们的工作失误，将《最终·旅行·回忆·幻想》和《掌控一切》两篇文章的作者弄反了，正确的应该是前一篇文章的作者为阳光MIKE，后一篇为Bain。真的十分对不起，这里声明并诚恳致歉。

本期的是，再见。SAYONARA。离开和留下的，都是在做自己能做的好事。所谓再见，是再不相见么？这种解法分明产生了一种刀从心上划过的快感，预想着的快意一下子就流泻了出来，我很喜欢。

那就再见，再也不会相见。

□唯夜

《信赖铃音 邦邦之梦》，就如同一面影射着真实世界的镜子，仿佛很远，但很实际。镜中那个平行于现实的世界，同样充斥着欺瞒、背叛、生与死，以及精神支柱坍塌之后心里永恒的黑暗。那些我们在现实生活中总是刻意回避甚至逃避的沉重与扭曲、压抑与丑恶，慢慢地都在社会集体潜意识的管道中变成一道道伤口在心灵角落里的伤疤。我们以那面伤口早已结痂不再流血，但《信赖铃音》却又在上面撒下了重重的盐。于是我们找到了一块名为“信赖”的宝石，并且试图用这块石头砸碎那面该死的镜子，然后继续生活在我们在自己编织的美梦之中。然而，那面用现实磨成的镜子远比你想象之中的要坚硬。所以我们不能改变现实，而只能被现实改变，然后背负着屈辱迷失在梦中，又或者在背弃现实迷失的方向上越走越远。梦中的“花时药”也许可以治愈幻觉上的伤，但真实世界里的药又在哪里？信赖不是药，它既不能治伤也不能救药，只能证明我们受了伤。而延伸自现实的梦也只能让现实更残酷、更真实，更让人觉醒。

实际上，《信赖铃音 邦邦之梦》所讲述的故事确实不能大也不美好，它并不是一场童话式的美梦，更不是另一个邦邦版的“艾丽斯梦游仙境”。梦中所见即现实，无论是挣扎于现实夹缝里的生命，还是人心之间的猜忌与猜疑都像现实世界中那样的赤裸

而刺眼。只是《信赖铃音》充满了童话色彩的画面与音乐来掩盖了其内里的深刻、凝重与哀伤。

在骨子里，《信赖铃音 邦邦之梦》是与《寂静铃2》一样的内敛而自省，在自我拷问的时候也同样地不留情面且深刻露骨。它们的区别只在于，《寂静铃2》是用赤裸裸的血来揭露丑恶，用残暴的怪物来放大心灵的阴暗；而《信赖铃音》则是用曼妙的音符来表述真实，用梦境来折射现实。每个人的心中都有一个梦，每个人的心中也都有一个寂静铃。只是有些是美梦有些是噩梦，有些是寂静铃是静幽的乐园，有些寂静铃则是扭曲的监狱。是在现实中放弃美梦然后卑微地挣扎喘息？还是在美梦中逃避现实然后大口地呼吸新鲜空气？是接受心理的折磨？还是接受心灵的洗礼？可惜，现实生活永远不是这么简单的选择题。邦邦最终并没能超越他生命的试炼，反而倒在了他自己营造的梦境之中。曾经以为什么都会有的答案，玩了命去赌一般地对待某件事情坚持着，但直到站立在《信赖铃音》这面镜子之前，才突然发现自己人生里从来就没有所谓的答案，这个世界也并不需要非理性的白日梦。

至于《信赖铃音 邦邦之梦》的主角，是心灵寻求解脱“离别”的邦邦，抑或是用生命去描绘向日葵的梵高也并没有那么意义上的不同。当邦邦的精神与思想抛弃他身体这个容器的時候，《信赖铃音》就演变成了另一个媒介，一个把人们引到那个比现实还要现实的梦中的媒介。而死去后，也仅仅是邦邦在尘世中所扮演的角色而已，或者说，只是别人眼里的邦邦。在“梦”的世界中，“邦邦”不仅仅是邦邦，他可以是《寂静铃2》中那个挣扎在重压里的雷姆，也可以是《王国之心2》中作为记忆载体的罗克萨斯。精神世界里的死亡也就意味着现实世界里的死亡，或者说现实世界里的生命也已被“格式化”。

《信赖铃音》中的邦邦是一个角色还是一个符号也并不重要，重要的是“他”可以抛开所有束缚思想的枷锁去审视现实中的世界，“他”也真

好地结局。那结局便是永远地沉睡在梦中，同时也是在现实的世界中死去。这关于宿命轮回的情节设置堪称是《信赖铃音》全剧的冲来之笔，只是一个刹那的瞬间便把命运的沉重与生命体的无力刻画到极致。就仿佛我们赶去墓地为某人送葬，等到了坟前才突然发现躺在棺木中的人居然是我们自己。惊愕、痛苦、茫然、绝望和是别的什么心情，都在邦邦为最终被BOSST化成了一场冲垮心理堤坝的潮水。我们拼命地想要抓住那块“信赖”的宝石，但那块石头却只会让我们陷得更深。

“死亡并不代表解脱，而是新生的另一种开始。”也许，每一次的新生都是从真正的死亡开始。从源生的邦邦进入梦境这一天马行空的想象开始，直到他在两个世界真正意义上的死亡，在探索生命意义的整个过程中，《信赖铃音 邦邦之梦》先是以一种神秘的高傲姿态去审视梦中的姿态，带着一股造物主居高临下的亲切，似乎要证明永生不能代替现实。然后作品在情节进程中又自然地转为对旁观的佛眼去见证那些梦中的现实，一切仿佛都发生在身边，但又荒诞却又无比真实。

在某种意义上，《信赖铃音 邦邦之梦》几乎等同于一部“意识流”电影——唯美舒缓但平静下的画面并不是为了叙事而准备，各个情节间散文化的随意连接也并没有拘泥于某个或某几个角色的感情本身，而是以片断式、发散性的叙事方式来描绘梦境中人们的经历与思考。最终升华“梦与现实”的主题。例如当库雷辛蒂与吉尔巴在得知自己身边最亲密的恋人却也是出卖他们的情妇时，他们对爱的梦幻以及事实真相的无奈必然会产生激烈的思想冲突。再比如当波尔卡那那斯托托他信赖的“宝石”扔下悬崖后，阿雷吉却却又在冥冥的宿命轮回中将同一块石头再一次掷给了波尔卡。他们的命运无法逃避又无法改变，《信赖铃音》只是去陈述那个梦已经足够沉重。就像古斯·范·桑特大师的电影《迷

幻公园》当现实中的少年Alex使某人被火车碾死之后，他选择了逃过自己想象中的迷幻世界，试图用美好而富于诗意的回忆与幻想来压制心中的恐惧，用迷幻的世界代替真实的世界。然而现实并不会因为自我暗示式的幻想而改变，Alex要么永远追逐着现实走在路上，要么只能像麻木地死在现实的路上。影片最终并没有所谓的结局，命运的转盘依然在不可逆地飞速旋转着。Alex的精神仍在现实世界与梦幻世界的双重研磨下步入没有出口的夹缝之中。一如邦邦最终并没能从现实中醒来，而梦中的世界也并非他的归宿。

在《信赖铃音 邦邦之梦》结束的时候，我必须要做的一件事情居然是去改变体力，做梦的时候确实是一件比现实生活更容易令人疲惫的事情。其实《信赖铃音 邦邦之梦》已经足够出色，但原本它还可以更加出色。如果——只是如果，《信赖铃音》的剧情部分能够交由SOJARE ENX来处理，那这部悲剧式的梦也许会华丽优秀得多。比如邦邦的梦中梦再设置另一个梦，让他自己一次次地亲眼见证自己及身边伙伴的死亡——当然，这只是在下一个无聊的假设而已。只是邦邦在生命尽头时对着的墓碑上我想起了Ponson's乐队那首《Something to believe in》Twenty-two years of mental tears, in a time I don't remember. tried all night not to break down and cry, as the tears rolled down my face, felt so cold and empty, like a lost soul out of place. Why so many opies, so few wins? And give me something to believe in, if there's a pro above, as I find myself believing in you. 当邦邦流泪了，那药和那宝石又在哪儿？

也许，原本的梦想并不存在，一切都是现实的又或者，原本的真实就是梦。当邦邦在两个世界同时死亡的时候，他永远地从现实中永远地离开还是在梦中永远地沉睡并不重要，重要的是邦邦选择了直视自己根本不面对的内心，他选择了真实。那我们的选择又是什么？也许下一秒就会有答案，也许永远不会有答案。现在的我选择像《消防车》中的马克一样在人海中随波逐流模糊了自己，然后“选择生活，选择工作，选择职业，选择家庭，选择TMO一个大学，选择洗衣机，选择汽车，选择微波炉，电灯，电灯，电灯。选择保险，选择胆胆胆胆，选择牙医，选择律师，选择律师，选择律师和皮箱，选择分期付款的“套套套”。选择在那个星期天的早上醒来的时候才发现不满自己是那根眼，选择坐在沙发上看着电视，让边边嘴里塞满垃圾食品。选择旅行，选择未来，选择生活。”理由呢？没有理由。 □Y/oni



无法描述从外地回家乡的感觉。一条两侧都是麦田的小路，从一个未知的终点延伸到家里温暖的餐桌。记得年轻，或是比年轻还充满活力的年代里，我和大帮看不了脸的小孩或是成年人，围在飞舞的火堆旁。好几次，我想仔细听听唧唧响的火苗，可他们指尖旋转的音符和眼中高昂的曲调填满了我的双耳，气得我跳起来人声大叫，接着就有好几个醉醺的大叔把我抱起来，用拳头顶我的脑袋，或者把我扛在肩上原地转圈，或者把我抛到地上，再抛向庙庭的，也在笑着的晴天。头昏目眩的我，听的是男人女人小孩们更加欢乐的笑声，就觉得这些人真讨厌，每次都把我搞得不知所措，但我也很渴望站在地上和他们一起大笑，让火光映在脸上。

很多次都难记起与当时相似的快乐，就是那种毫无顾虑、毫无挂念，整个身体、整条神经还有包裹着我的整个空气都在笑的快乐。那样的心最没有负担，完全不需要去想、去思考，唯一要做的只是跟着周围欢快地舞蹈的节奏一起放声大笑。

不过，时间久了，这个记忆就会在脑海里挖出个大坑，自己把自己埋葬。有好几回，当我沉浸回忆中时，像旧时古铜一样把一个又一个沉重而又古老的木桶打开，闻着泥土、木

料、书本和记忆的芬芳，看向过去的自己时，总觉得“嗯，不是这个，也不是这个，不是这个什么？”我就像松鼠一样，再也找不到去年秋天埋在森林某处的果核。

到目前为止，我还是一个游戏人，我还可以骄傲地把自己归于热爱游戏的人。而说起来，我做过唯一参与游戏环节的事，就是在一个个有苍白颜色的塑料包装中翻找盗版游戏。这事当然让人心里很别扭，但终究也算我对游戏事业的坚持。

似乎人们年纪大一些后，就会自觉不自觉地疏离游戏。总好像我目前有好多事要做，然后就以一个不能说服自己的理由不再玩游戏了。日久天长，“压力、热情”之类的，也成了理所当然的原因被自己接受。一个个春夏秋冬的轮回在我们身边悄悄流动，我们没有觉察，不过我们却总会回首往事，在看向过去的车辙时，感叹自己失去的太多。

仿佛就是这样一个画面，我就是马车夫，我赶马车向前去，我的马也很听话，从来不会在一个地方停留过。我和马车不断向前，我沿途看到许多喜欢的东西，便顺手一把抓走一些，把玩一会儿，然后放在车厢里留待日后品尝。车里的东西越来越多，我也越来越熟练地找自己感兴趣的，然后后丢在车上。我越来越习惯于看“一掠

一掠”的过程，乐不可支。可车里的东西总会装满，但赶车的我却一直不知道车上的东西多到再也放不下了。终于，有辆车又被挤下车，响着沉闷，静静地躺在我过去的车辙旁，无声无息地在扬起的尘土中，在坚实的土地上睡着。掉落的的东西越来越多，我可喜欢的东西倒不曾减少。不过啊不过，终有一日，我厌倦了走马观花的旅行，我想停下车来歇歇，再走走。我拉缰绳，用力地拉，可马这时却停不下来，奔驰的蹄声一直把我拖到终点，我的旅程从始至终不曾靠站。然后我惊恐地回头，才发现我车里装的东西并不多，才发现沉默在来路旁的东西太多太多。我睁大眼睛，努力看回去。安静的车辙旁有我的青春，有我的热情，有我的爱人，有我的回忆。我不知所措地张着嘴，我抬起头，向马车下跃去。在那一瞬间，我们到达了终点。一个黑色的深渊在我脚下，欢迎我的到来。下落，下落，下落。我坠入黑色，坠入冰冷的世界。那个我迈入昏迷的地方，自杀不见。然后下落，下落，下落。嗖！的亮光从下方传来，我惊恐地向上看去，一片闪电照亮了我的脚。我的腿、我的腰、我的腿、我的胳膊、我的腿、我的腿。在我被最后一道白光投向黑暗的时候，光夺走了我的身体。

我站在悬崖边上，背后是深渊，而前面依稀是我来时的路。我想回去，我想不再错过那些错过的东西。没有马车，我把终点当起点，沿着车轮的痕迹，一步一步走。看着脚边被我抛弃的东西，我怎么想得起，可是我没有地方给他们。我空有找回初的想法与努力，却没有容下一切的背囊。它们有的还在路边一动不动地仰面向上，有的则已经被尘土埋没，只留下一半还无法分辨。我看向远方，原来还有好多好多马车在向我奔来，好多好多人在马车上欣喜地看着左右一切美丽的景物，把他们抓起，丢在车上，再无死掉的东。他们回头，看不到身旁的同伴们，他们奔向终点冲去的马车。他们也看不到我，他们穿过我，确确实实地从我中间穿过。他们不可能看到我，因我返回的只是我的思想，思想可以返回，可什么也回不到。

我看着他们留下的车印，他们远去的背影，回味着他们专注的目光，喜悦的笑容。我猜摸着他们的目光，顺着看过去。一些美好的东西都长在巨大的树上，挂在粗壮的树枝上。看着，我发现，好像在我来时，有些地方没有树。在我回头，那些地方长出了嫩枝，长成了大树。我蹲下，敲着土壤，在一个幼苗下，我找到了它的种子。当初从我车上滚落的爱情，我记不得我得到它时的感觉，像睡在大太阳下。我默默地挖土。我默默地地向四周看去。一棵棵大树，他们结出的果实被我们带走。然后在不远处潮湿的地方从我们的车上滚落在那里生根、发芽、长大，再结出果实，等待再一次的果实。也许前世的我们，看到我的珍宝变为别人的瑰宝，我可以看到他们的笑颜。笑会传递出去，所以我也会很高兴。

这条路我也会无数次，直到我老去。玩游戏的人也许都这样，特别容易忘记自己的年龄，特别容易把那些不需要去想的事情。在我们不再游戏的年代里，曾经游戏的记忆虽然睡在土壤，但它会结出果实，滋养我们这一生。

这样很好。我微笑着品味，看着来时的朝霞与西去的夕阳，走向前方。



# 有关于我们的青春和……游戏

□文/上上

## 与身为见证人类愚蠢的东西——战争相对抗的故事 新的《高达》，开始了。

本作是已走过了28个年头的巨作《机动战士高达》系列中的又一个新的篇章，正式名称为《机动战士高达00》。导演是原《钢之炼金术师》而闻名的水岛精二，剧情部分则由《分身战士》中有过优异表现的黑泽洋介负责。本故事采用了全新的舞台设定，既不是以朝代《机动战士高达》为蓝图的UC历，也不是最新的《高达SEED》中CE历，时间为距离我们现实世界“比较近”的公元2307年的未来世界！在那时的世界中，无论是日本、美国，还是俄罗斯或中国都还存在……并且由于各种问题陷入了对立的局面。

本作的故事中有一个名为“天上人”（ソラスタル・ビーイング；简称CB）的秘密组织。他们不属于任何国家、任何势力，而且也不是正规的武装集团。他们的理念只有一个——“决不允许任何国家之

间，在任何地域发生战争”。于是“天上人”便奔走于世界各地的战场上，用其强大的武力重新介入其中，使得“战争”的源头彻底破坏。

说到“天上人”所拥有的压倒性的威慑力量，它们就是被称为“高达”的4架人型机动兵器。在本作中的敌人并不是特定的势力或是一个人，而是根据战争的状况随时发生变化的。故事描绘出了为了履行将“战争彻底消灭”的誓愿，在世界各地的战场执行任务的性格各异的主人公们的故事。

本作的男主角名字叫做刹那·F·刹那，年仅16岁的他，又为什么会驾驶高达呢？这其中又扯到了CB的“实验部队”的名字，这又与刹那有什么联系呢？这些不为人们所知的秘密，将随着故事的推进，逐步地显露出来。

### 动画导演：水岛精二

代表作有《生化体》、《地球防务企业》、《蓝翼王》、《钢之炼金术师》、《钢之炼金术师剧场版》、《大江户火箭》等等。

### 剧本构成：黑泽洋介

所属为ORUFYE工作室。代表作有《分身战士》、《蜜蜂与四叶草》、《无颜的未知》、《王牌投手》等等。另外，黑泽洋介在小说、写实动画的脚本方面也非常活跃。

### 角色设计：高河云

著名的漫画家、插画家。在94年发表了处女作《逝那斯图》。其代表作有《ASHIAN》、《海氏》、《HAFURU》、《LOVELESS》等。高河云作为插画师，在清水和宏的小说《鲁》中有过优异的表现。

### 动画角色设计：千叶道德

知名动画制作人。代表作有《魔法使马琪露的东西》、《伊芙忍道》、《银河快活物语——被遗忘的时之行》、《地球防卫企业》等等。

### 机体设定：大河原邦男

著名机械设计师。以《机动战士高达》《机动战士Z高达》开始，担任了众多知名动画的机器人设定工作。另外，大河原邦男还担任过《时空飞艇》系列的机体设计。

### 动画结构设计：中谷诚一

动画制作人。代表作有《勇者王》、《剧场版机动战士Z高达II——恋人们》、《反叛的鲁鲁修》等等。

## a view of the world

### 天上人

是一个试图依靠4架机动兵器（高达）来改变整个世界的秘密组织。同时也是不属于任何国家的完全非营利性的组织。他们不会去考虑各个国家的自身利益、民族与宗教的感情以及文化差异等造成的不同思想观念，只把将“一切战争都彻底终结”作为自身存在的目的。

### 联合（世界经济联合）

是以美国为中心的民主国家群。日本、加拿大、澳大利亚等国都参与到了其中。联合率先运用了通过轨道电报将太阳能传送的系统，解决了由于石化燃料的供给不足导致的能源问题，并取得了支配性的发展。

### 人革联（人类革新联盟）

以中国和俄罗斯以及印度为中心的国家群。运用“能量传送系统”的时间比联合晚了几年，但作为联合的敌对势力，人革联的支配力也在不断增强。在这种背景下，由于两大势力几乎占据了全部的能源供给，而成为了造成众多纷争的重大原因之一。

### 刹那·F·刹那

“天上人”中的高达“达人”，超集中东的战乱区域，在14岁时目睹了母亲被“天上人”杀害，同时也加入了其中，刹那是一个少年英雄，拥有着丰富的情感变化，性格“冷”的少年。

### MS-GUNDAM

作为天上人独自拥有的机动兵器，并搭载了两项超技术。比起联合与人革联的MS来说，高达拥有领先它们两代左右的超高性能。面对敌方的大部队，可以实现单机执行作战任务。

### 太阳炉

在暗中秘密开发的永久能源机关“GN”、“ライブ”的简称。不是将重粒子蒸发，而是使其质量崩坏，从而产生巨大的阳电子和光子。太阳炉的有着可以实现超小型化以及使用时不散发热的特点。而高达就将这个革新性的系统作为自己的动力炉。

### GN粒子

在太阳炉开发的过程中，偶然发现的副产品——夏美的微粒子。在太阳炉使用过程中会自动生成。将GN粒子散布在空中，可以实现使用后的高达系统完全失效等种种特殊的效果。

天上人

将太阳之力转给人类





# TOW ディズオブザワールド レディアンマイン

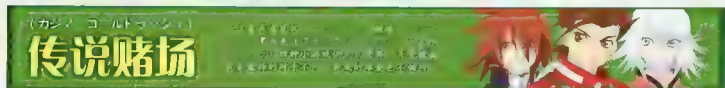
PS2	本名译名	传说造传说 Vol.2		
益智	BANDA NAMCO	6090日元	2007年6月28日	1人 109KB
	DVD-ROM	日版		

传说系列从初代作品上市至今已经有十多个年头，吸引了大量的玩家，并拥有大量传说的FANS。而本作作品则是针对传说FANS的作品，可以让他们在游戏中得到感动和快乐。不是传说FANS的玩家也可以在众多的小游戏中得到快乐。在这些小游戏中传说麻将、传说益智很有特色，传说称号的收集与小游戏紧密相连，豪华的声优阵容更会为玩家带来听觉上的享受。□文/雷飞



1 零传说主人公集结。

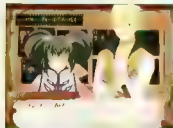
## 别样的世界，另类的传说！



### 百家乐 (バカラ)

玩家将不亲自换牌进行比较，而是在庄家（プレイヤー）、闲家（バンカー）、平局（タイ）三者中押注。投注在庄家或闲家或者平局，可以同时押两方或者三方。

玩百家乐的目标是要一手牌的总点数接近9点。A算是1，2至9按面值计算，10和J、Q、K按牌0计算。假如手中所有牌的总点数是10或者更多，减去10，余数就是该手牌的百家乐点数。例如8+6=14，只取四点以及4+5+10为0点。



闲家和庄家开始游戏后各拿到2张牌。在某些情况下，第三张牌分给闲家或庄家或者两人都有（第二张牌规则）。牌从总共装有6副牌的发牌盒内发出来。

闲家最接近9点，闲家赢。假如此时投注给闲家，获胜赢得一倍的赔金。假如庄家的牌更接近9点，闲家投注的也是庄家，则可以获得95%的赔金奖励。假如闲家与庄家的牌的总点数相同，闲家投注的也是平局，那么则可获得八倍的赔金。

在游戏中按一角键为下翻大赌注，圆面键确定，十字键增减赌注，START键打开菜单。

#### 第 张牌规则

闲家	结果
头两张牌的总点数	
0-5	拿一张牌
6、7	停止拿牌
8、9	“天王”、停止拿牌

庄家	闲家
手中两张牌点数	闲家的第二张牌点数符合要求拿牌
0、1、2	永远拿牌
3	0、1、2、3、4、5、6、7、9
4	2、3、4、5、6、7
5	4、5、6、7
6	6、7
	闲家点数导致不能拿牌
	0、1、8、9
	0、1、2、3、8、9
	0、1、2、3、4、5、6、9

### 黑杰克 (ブラックジャック)

闲家和对手双方的牌面点数接近21点者为胜利，超出21点无须参与比较点数，自动判定失败。2-9点与牌面点数相同，10、J、Q、K为10点，A既可当做1点也可当做11点。开始游戏后先得到两张牌，根据这两张牌的点数闲家可以选择是否继续要牌，如果拿到的两张牌是一张A和一张（10、J、Q、K）则得到黑杰克，除非是敌人也拿到了黑杰克，否则必然赢取一倍的赔金。

根据自己手中的两张牌来判断是否需要牌，比如说手中的牌是2和7一共才9点，点数过小时胜利的几率不大，而且需要什么牌都不会超出21点，如果拿到了A还是20点，取胜的几率较大，因此闲家在此时应该要牌。当手中的牌非常接近21点时，闲家就不需要再去要牌，除非是对于已经拿到21点。加倍是闲家增加一倍的赌注，只要一张牌，并且是在闲家手中只有两张牌时才能选择加倍要牌，比如闲家手中是一张3和一张8，两张牌加起来的点数为11，要到什么牌都不会超出21点，而且只要得到一张较大的牌就有很大的取胜几率，因此此时则应该加倍。分牌就是拿到两张相同点数的牌时可以将牌分为两份，加倍份赌注。比如说手中的牌是两张8，此为16点，要牌的运气很有可能超出21

点。不要牌的话取胜的几率又不大，在此时则推荐玩家将牌分成两份，要牌后用闲家与对手进行比较，只要一份取得胜利，即可保证不赔本，运气好的话还可以大获全胜。

在取得胜利后，闲家还可以利用本金和利润进行换牌游戏。换牌游戏在两张牌中选择一张，可以连续进行四次，每次猜中后奖金加倍，可以选择停止换牌，失败则全军覆没。在桌面上已经显示出的一张牌B，在旁边有A3、B2的提示，让玩家继续猜后面四张。这个游戏的猜法简单，并且不会浪费闲家很多时间，但想选停猜中则几率过低，想用这个作为挣钱之法则必须靠绝佳的运气。一些人认为猜牌一张牌时，可以选择剩余为2的牌，虽然猜中几率很低，但猜错并不会损失很多金钱。而且日猜中，后面的两张牌则可以有很高几率出现剩余的牌，最后一次则是在A、B各一张牌中靠运气选择一张。

ヒット	要牌
スタンド	开牌
ダブルダウン	加倍
スプリット	分牌
ダブルアップ	挑战猜牌



## 梭哈 (ポーカー)

本作的游戏用牌是一副牌大小王外五十二张，一次为双方发完五张牌后下注，并且可以有一次换牌机会，进行游戏前，玩家必须下注十元，取得该场游戏的胜利者，可以得到下注总资金的两倍赔偿。得到五张牌后，玩家可以利用一次换牌机会将手中不需要的牌，也可以在此时下注，让对手必须在下注后换牌。换完牌后，玩家可以继续下注，也可以选择放弃。五张牌的牌型大小比较由小到大的顺序排列，散牌 五张牌互不相连，没有五张的顺子，花色不同，也没有对儿，比如说2、4、5、9、A，一对 手中的五张牌中有一对相同的牌，比如说 2、2、4、6、9，两对 五张牌中有两对相同的牌，比如说3、3、5、5、Q 三条 五张牌中有三条相同的牌，比如说5、5、5、6、10 顺子 五张牌不同花色但连续成顺，比如说5、6、7、8、9 同花 五张牌中没有对儿，也不成顺，但是相同花色，比如说红桃7、8、9、J、K 三条一对 五张牌由 组三张和 组两张构成，比如A、A、A、K、K 四条 五张牌由四张相同牌和一张散牌组成，比如Q、Q、Q、Q、Q 2 同花顺 五张牌既连续成顺，

又是相同花色，比如黑桃的2、3、4、5、6，数字比较则是A最大2最小，花色比较为黑桃最大，红桃次之，梅花第二，方片最小，比较大小时如果双方都是相同的对儿，则比较两家剩下的 一张散牌中最大的 张，如果都是A则再比较花色，两对 三条 牌型由 张牌中最大的牌组成，以A为首的 三条最大 两对若通顺则先比此副牌中最大的一对，如又相同再比第二对，如果还是一样，比大对手中的最大花色。双方都是同花但不是同色的同花时，两方手中最大牌点数高者胜利，比如说 方是同花黑桃的2、3、4、8、10，方是红桃的A、4、5、7、9，红桃方由于手中的A比黑桃手中的10大，因此红桃同花获胜。在游戏的游戏中，顺子以上的牌出现几率很低，三条一对以上的牌更是传说中的牌，可望而不可及。

了解了游戏的简单规则后，在游戏中想战胜对手还需要一些小技巧：最初入手五张牌只有一次的换牌机会，玩家需要按牌型选择需要替换的牌，比如说手中有一对A和杂牌5、7、9，玩家则应该将5、7、9换掉，争取换到其他的A。虽然玩家也可以将两张A舍弃，争取

换到6、8使下牌的牌组成顺子，但由于几率较低，因此不推荐玩家进行这样的冒险。在换牌前玩家有下注的机会，如果手中的牌相当不错，玩家则要抓住这次宝贵的机会，尽量下注使敌人需要花费更多的金钱。如果换牌前手中的牌非常差劲，最糟糕的则是直接投降。在完成换牌后，玩家则要根据敌人刚才换牌时选择的替换牌的张数，来判断敌人手中的牌，在 般情况下对手换牌的张数越少，对手手中的牌越大，当然偶有例外。

外。在这个游戏中，玩家要尽量利用好有烟的加过金钱，获得更多的金钱，当自己的牌没有希望时，玩家要果断地放弃，减少自己的损失。

日文选项	中文解释
チック	换牌
ベット	换牌前下注
フォールド	投降
レイズ	换牌后下注
コール	开牌比较大小时

## 老虎机 (スロット)

非常简单的一个小游戏，规则简单，只需要停止转盘转动后在同一行的三个列都是相同的图案，即可按比例获得回报。玩家在装备上道具后，可以使转盘转动速度减慢，相对容易

地略同行三个列组成相同图案。但由于仍然需要玩家眼快手快，并且下注资金较少，需要玩家拿出很长时间才能获取大量金钱，因此在游戏中不建议玩家在这里磨洋。

图案一	图案二	图案三	图案四
ねこにんボ ナス ミユウボ ナス	ねこにんボ ナス ミユウボ ナス	ねこにんボ ナス ミユウボ ナス	ねこにんボ ナス ミユウボ ナス
ロゴ 大樹	ロゴ 大樹	ロゴ 大樹	ロゴ 大樹
ライオナル キルマールツ	ライオナル キルマールツ	ライオナル キルマールツ	ライオナル キルマールツ
アツブルグミ アツブルグミ	アツブルグミ アツブルグミ	アツブルグミ アツブルグミ	アツブルグミ アツブルグミ
×100	×100	×100	×100
×50	×50	×50	×50
×20	×20	×20	×20
×2	×2	×2	×2
×8	×8	×8	×8
×6	×6	×6	×6
×3	×3	×3	×3
×1	×1	×1	×1

## 传说麻将

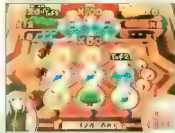
传说麻将是一款由光荣公司开发的麻将游戏，游戏画面精美，操作简单，是麻将爱好者不可错过的佳作。游戏中玩家可以体验到正宗的日本麻将玩法，同时还有丰富的剧情和角色设定，让玩家在享受麻将乐趣的同时，也能感受到一段精彩的冒险旅程。



## 传说牌一览

牌种	九张牌
TOP己方	クレス ミント チェスタ アチエ クラス すず、アミイ、ミラルド、プラムバード
TOP数	ボア、アルファ、クレイアトル、グリ シロ パ、 チュンチュン、バジリス、トレント、ビグザット、ダロス
TOS己方	ロイ、コレット クラリス シュス フィワイル いい、ゼロス、プレセリ ガル
TOS数	マダニス、クワラル、ロディエル フォシテス、プロネ マ、 ユアン、ボク、マ、レミ、ミトス
TOA己方	ルク、ティアン ジェイド アニス、ガイ ナタリア、アイオ ビオニ、ミユウ
TOA数	アッシュ、リグレット、アリエッタ ディスト、シンク、 ラルゴ、モス、ネビリム、ヴァン
精英	ワンデル、モ、グウォル、イムロー、セルシウス、シルフ、 ノム、ルナ、シャウ、オウジン
物品	アツブルグミ、ライオナル、スペクタクルズ、セ ジ、セボ リ、ランペーダ、マスコット、雪ウサギ、ロ レイの旗
食材	チキン、ポク、ビー、エビ、まぐろ、 リンゴ、メロン、ミルク、とうもろこし

传说老虎机，由于下注资金较低，不是赚钱的最好选择。



虽然众多人气人物齐聚一堂，但在游戏中并没有紧张激烈的战斗。

## 人物特技

三代传说系列作中出现的重大人物都在这里再现风采，让玩家了解到他们除了拯救世界舍身战斗外的不为人知的一面，更知道了他们的牌品。全部人物都出现并能让玩家直接使用方法简单，就是不断地进行游戏并取得胜利即可。因为有些人物的特技非常强悍，再配合上增加TP值上限的道具和TP消耗等道具后，可以大量特技来使用轻松战胜对手。因此全人物的出现并不需要玩家拿出太多的时间，喜欢这个小游戏的玩家随时可以收集完整的角色阵容。

三。在进行游戏时，玩家可以自行选择对手，也可以将选择对手的任务交给电脑，与随机出现的对手战斗。与选择强者的对手进行战斗时，场上变化颇为丰富，有时会被敌人将技封印，有时会被敌人陷害将TP值扣零，还可能会在自己辛辛苦苦使唤上听等特胡牌时，被敌人强行换走手中的全部好牌，只得到 把乱七八糟牌无望的垃圾牌。不过选择强手进行游戏，却可以让玩家最大限度地发挥自己的智慧，取得胜利后的成就感也大幅提升。

人物	特技	消费TP	效果
クレス	ロンあがり強化	10	使用5回合内，和牌、自摸牌点数增加。
ロイ	ツモあがり強化	10	使用5回合内，自摸和牌点数增加。
ルーク	ドロー強化	10	使用5回合内，手牌替换和牌点数增加。
ミント	持牌封印	10	使用3回合内，对手不能使用特技。
コレット	手牌入れ替え	15	将自己手中的牌与对手全部交换。
ティア	得点ダウン	10	使用5回合内对手和牌获得点数降低。
チェスタ	必中ツモ	15	立直(リ)后，自摸牌自摸和牌。
ゼロス	牌交換	10	将自己手中的牌与已出的牌交换。
ガイ	ツモ预览	5	预览自己后面抓到的二张牌。
アチエ	牌シャッフル	5	将自己手中的牌放入乱牌中，自己全部换成乱牌。
プレセリ	预告ドンジャラ	10	使用3回合内和牌获得点数增加。
アニス	TPダウン	10	使对手TP值为零。
すず	手牌オープン	5	偷窥全体成员手牌中的牌。
ユアン	ロン封じ	10	使用3回合内，对手不能和牌。
ビオニ	牌奪奪命	15	使用6回合内抓牌几率增加。

# 传说麻将役牌

在京和牌后，根据卡中的牌牌种类计算牌数，高点数段牌数被收集，必须配合主人的特技才能进行完美收集。牌牌的名称都是根据传说人物特性而来，熟悉传说系列的玩家自己分析判断也能猜出 这些牌组合

NO	役名	点数	必得牌	必要牌	选择牌
001	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
002	アキバ7500の位	8000点	スズ アキバ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
003	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
004	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
005	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
006	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
007	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
008	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
009	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
010	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
011	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
012	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
013	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
014	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
015	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
016	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
017	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
018	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
019	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
020	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
021	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
022	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
023	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
024	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
025	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
026	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
027	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
028	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
029	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
030	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
031	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
032	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
033	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
034	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
035	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
036	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
037	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
038	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
039	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
040	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
041	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
042	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
043	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
044	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
045	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
046	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
047	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
048	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
049	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
050	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
051	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
052	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
053	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
054	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
055	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
056	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	
057	アキバ7500の位	8000点	スズ シン フスツ アチエ クラ	0/0	

NO	役名	点数	必得牌	必要牌	选择牌
058	アキバ7500の位	200点	アニス イオン	0/0	
059	アキバ7500の位	300点	アリエツ、イオン	0/0	
060	アキバ7500の位	300点	アニス、アリエツ	0/0	
061	アキバ7500の位	100点	ナタリ アニオン	0/0	
062	アキバ7500の位	300点	ナタリ ライブ	0/0	
063	アキバ7500の位	300点	イオン、シンク	0/0	
064	アキバ7500の位	2500点	ルーク ティア ジェイト アニス	0/0	
065	アキバ7500の位	200点	ガイ、ナタリ、アニス	0/0	
066	アキバ7500の位	200点	ガイ、ビニー	0/0	
067	アキバ7500の位	500点	アニス	3/0	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー、ガイ、ビニー
068	アキバ7500の位	500点	ナタリ	3/0	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー、ガイ、ビニー
069	アキバ7500の位	1000点	ナタリ マスツ、ガイ、ビニー、ガイ、ビニー	0/0	
070	アキバ7500の位	300点	ジェイド、デイト	0/0	
071	アキバ7500の位	500点	ティア	3/0	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー、ガイ、ビニー
072	アキバ7500の位	200点	ジェイド、ガイ	0/0	
073	アキバ7500の位	300点	ガイ	3/0	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー、ガイ、ビニー
074	アキバ7500の位	300点	アニス、モー	0/0	
075	アキバ7500の位	200点	ロ、レライの	1/2	ルーク アニス
076	アキバ7500の位	2000点	アニス、リグレット、アリエツ	0/0	
077	アキバ7500の位	200点	アニス、リグレット	0/0	
078	アキバ7500の位	1000点	アニス、ビニー、アニス、ビニー	0/0	
079	アキバ7500の位	200点	アニス、ヴァン	0/0	
080	アキバ7500の位	200点	イオン、ミュー	0/0	
081	アキバ7500の位	200点	ウンディ、ネ、ヴァルト	0/0	
082	アキバ7500の位	200点	イフリ、シキウス	0/0	
083	アキバ7500の位	200点	シルフ、ノム	0/0	
084	アキバ7500の位	200点	ルナ、シャドウ	0/0	
085	アキバ7500の位	300点	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー	3/4	ガイ、ビニー、ガイ、ビニー
086	アキバ7500の位	200点	オリジン	1/2	ガイ、ビニー
087	アキバ7500の位	400点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
088	アキバ7500の位	400点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
089	アキバ7500の位	400点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
090	アキバ7500の位	400点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
091	アキバ7500の位	400点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
092	アキバ7500の位	200点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
093	アキバ7500の位	1000点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
094	アキバ7500の位	1000点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
095	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
096	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
097	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
098	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
099	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
100	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
101	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
102	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
103	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
104	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
105	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
106	アキバ7500の位	300点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
107	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
108	アキバ7500の位	800点	アニス、アニス、アニス、アニス	0/0	
109	アキバ7500の位	400点	アニス	2/5	アニス、アニス、アニス、アニス
110	アキバ7500の位	800点	ガイ	5/12	ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ
111	アキバ7500の位	800点	アニス	0/0	
112	アキバ7500の位	600点	アニス	6/13	アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス、アニス
113	アキバ7500の位	800点	ガイ	6/8	ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ
114	アキバ7500の位	1000点	ガイ	8/15	ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ
115	アキバ7500の位	1000点	ガイ	9/12	ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ、ガイ

テイルズ オブ スパイ

## 传说益智

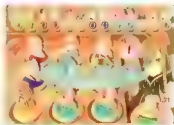
这里玩家最初只能与一名对手战斗，随着胜利的增加和游戏的进行，必会出现另外两名对手。出现第四名对手的条件是必须玩家完成风雪地的战斗任务后，取得セルシウスの泪。根据四名对手的出现时间不同实力也不相同，战胜最后一名对手难度最大。

游戏的规则非常简单，玩家只需要在3x3的九格场中，不断消除出现的人物牌，将全部人物牌顺利消除或者是在全部人物牌出现后，九格场中还有空位即可取得胜利。人物牌分为六种颜色，除了灰色的迪斯牌外，每种颜色都有两

名不同人物，将两名同色但不同人物牌放在相邻位置即可消除掉这两枚人物牌。因为灰色的牌只有迪斯一种，因此只能在与消除的两枚同色人物牌相邻时，才会被消除。

进行游戏时，玩家需要将不同颜色的牌尽量分散安放，为它周围留下空位，使出现相同颜色不同人物牌的牌有地可放。在游戏中会出现即将出现人物牌的提示，玩家需要按该提示来码放手中的人物牌。当玩家资金富裕，购买到了针对传说益智的道具后，可以在九格场地全部被人物牌占领时，使用该

道具将场上全部人物牌消除。虽然这样便于玩家取得胜利，但是却会影响到胜利后评价，因此玩家还是应该多动动脑，不要华丽道具通关。游戏时间也是影响游戏评价的要素之一，因此玩家想要获得更高的评价得到更多的金钱，就一定要眼急手快，在最短的时间内准确地码放好每一枚人物牌。



难度	主人公	时间	时间称号	舞台称号	基本得分	得分称号
イ	フレット	20分	シムツェル	タニ エンメル	2000	白木の天啓
ノ	マル	30分	タボおとめ	ビシヨウ	2900	ワンビ
ハ	タイプ	40分	ク	ルンディ	3400	世の初め
マ	セリウス	50分	マハレディ	アイム カネ	—	—

テイルズ オブ スパイ

## 传说射手

玩家可以以传说三代的主人公选择一名进行游戏，三名主人公的特技不同，使用效果也不相同，推荐初级玩家使用ロイド，因为他可以无条件复活一次，装备全道具后可以复活三次。游戏分为三个难度供不同玩家选择，最低难度下可以轻松完成任务，但同样获得的金钱则远低于最高难度，建议还是先由最基础做起，熟悉了游戏系统后再挑战极限，也让可爱的爆头死几次。

游戏中的任务都是拯救危机中的爆头，每一关都会出现不同的敌人逼近地图上的爆头，无论是他们发起的攻击还是他们自身，接触到爆头一次便会损失爆头一格体力。玩家作为一名射手，要使用枪械武器攻击敌人和他们的武器，将其击毁保护可怜的爆头。有的敌人可以一击毙命，有的敌人则是通过连续枪击依然毫发无伤，因此玩家需要瞄准敌人后快速射击，在他们接近爆头以前将其消灭。消灭一定数量敌人后，爆头的头上还会出现各种标志，他们则是传说系列中的召唤兽，玩家击中爆头上

出现的标志后，会产生各连击、强击、回复爆头力、清除屏中敌人、大量攻击等特殊效果。其中连击和强击都有弹数限制，并可以带到下一小关。在游戏中玩家不慎攻击到爆头，并不会损失他的体力，但是却会影响到游戏评价。

在商店中购买道具后，可以提升爆头的体力、提升主人公特技使用次数、提升召喚兽出现几率等，可以大幅度降低游戏难度，更是挑战高难度游戏挑战的必需品。根据完成的情况不同，玩家可以得到不定额的奖励，影响奖励资金数量的有命中率、误伤率等多种因素，想得到高额的回报，玩家需要苦练基本功。



物品	初期値	最大値
アップルグミ	5	12
ライフボウル	1	3
アローグラス	1	5
ミューバグ	3	10

### 出撃敌人

类型	注意
ウルフ	連撃、回復力、回復力
ゴレム	弾数連撃、生命値
ビヨビヨ	弾数連撃、生命値
ガンナ	弾数連撃、生命値
ハビ	弾数連撃、生命値

### 过关评价

項目	目標
スコア	速く、高く
時間	越快越好
射撃回数	速く、高く
命中率	最高越好
連撃	速く、高く
狙撃移動	速く、高く
召喚獣	速く、高く
物品使用	速く、高く
爆頭の体力	速く、高く
受ダメージ数	速く、高く
回復回数	速く、高く

### 召喚精霊

精霊名称	效果	注意
イフリート(炎)	射击范围大增	连射速度慢
ウンディーネ(水)	为ミュー回復体力	无
シルフ(風)	为主人公回复物品数	主人公物品使用无效
ノーム(雷)	空中落下 块巨大岩石	有使用次数限制
グレート(地)	コメット召喚	无
セルシウス(光)	连射射击	命中容易下降

(タイミングバトル)

## 即时战斗

本作中唯一的战斗系统，其实算不上战斗的战斗。在游戏中会出现各种敌人，在敌人身上出现一个靶子，靶子中央会出现旋转变化的图形，当图形全部显示为红色时，玩家按下攻击键，出现成功字样时，则攻击成功击败敌人。但如果玩家发动攻击时，图形显示为蓝色，则是任务失败。不同敌

人的图形旋转速度不同，发动攻击的时机因此不同。在进行战斗时，玩家应该多观察多等待，掌握图形变化后再发动攻击。在战斗中还会出现敌方的同伴，如果玩家在此时发动攻击，即使图形显示为红色攻击成功，也会因为误伤同伴而任务失败。因而玩家还得考虑到同伴的安危，绝对不能贸然出击。

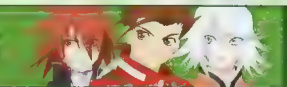






# 称号

称号は、プレイヤーが特定の条件を満たすことで獲得できる。称号は、プレイヤーのレベルやスキル、アイテムの収集状況などによって決定される。称号は、プレイヤーのキャラクターに追加の効果を与える。称号は、プレイヤーのキャラクターに追加の効果を与える。



主人公	称号名	取得方法	主人公	称号名	取得方法
クレス	みならいけんし	初期獲得	ゼロス	活しおき	全武器初集
クレス	努力のボク	ア チェス対話中選択「まじになろう」	ゼロス	アロハ オエ	全武器初集
クレス	ガンマスタ	传说射手得点10万点	ブレセア	慕慕娘	初期獲得
クレス	チ グルガド	伝説射手得点10万点	ブレセア	ジャラ	伝説射手得点10万点
クレス	ジャラ貴女	传说射手得点10万点	ブレセア	真一	传说麻将中毎2男対決
クレス	ジャラマスタ	伝説射手得点10万点	ブレセア	ねこねこねこ	伝説麻将中毎2男対決
クレス	ライフセーバー	传说射手得点10万点	リ ガル	四人兵	初期獲得
ミント	ヒ ラ	初期獲得	リ ガル	ダンテ	伝説麻将中毎2男対決
ミント	やさしいナース	ア チェス対話中選択「魔法師がいいね」	ルーク	公爵子息	初期獲得
ミント	ビショップ	45秒内完成伝説麻将	ルーク	カンマスタ	伝説射手得点10万点
ミント	ク おおとめ	45秒内完成伝説麻将	ルーク	チ グルガド	完成伝説射手最高難度
ミント	ジャツパム	伝説射手得点10万点	ルーク	ベルセルク	伝説射手得点10万点
ミント	ワンピース	伝説麻将2900点以上完成	ルーク	バカボンド皇子	連続完成伝説射手3連勝
ア チェ	マジックユーザー	初期獲得	ルーク	ジャラ子爵	传说麻将中取得第一名
ア チェ	命の恩人	ア チェス対話中選択「命にそんな」見事ついでに」	ルーク	ソ ドボン ド	伝説麻将中取得第一名
ア チェ	ハ フエル	ア チェス対話中選択「魔法なんてどう」	ルーク	おどろき	伝説射手得点10万点
ア チェ	ひらりガ	ア チェス対話中選択「魔法なんてどう」	ルーク	伝説射手	伝説射手得点10万点
ア チェ	ジャラメイジ	传说麻将中取得第一名	ティア	謎之侵入者	初期獲得
ア チェ	紅血点	传说麻将中女性四人対決	ティア	麒麟	ティア麻将对話中選択「どうしてか？」
ア チェ	セバ	ア チェス対話中選択「魔法なんてどう」	ティア	カンタビレ	ティア麻将对話中選択「おれに」
ア チェ	まほうがくしや	初期	ティア	リグレット	ティア麻将对話中選択「敵を作る」
クラ ス	じつり	ア チェス対話中選択「石」	ティア	カンタビレの弟	ティア麻将对話中選択「敵を作る」
クラ ス	海の男	ねこねこ中戦場	ティア	クルル	45秒内完成伝説麻将
チェスタ	ハンタ	初期獲得	ティア	マツハレ	45秒内完成伝説麻将
チェスタ	スナイパー	ア チェス対話中選択「魔法なんてどう」	ティア	ジャラ姫さん	传说麻将中取得第一名
チェスタ	ジャラア チャ	伝説射手得点10万点	ティア	伝説射手	伝説射手得点10万点
チェスタ	ピキニパンツ	安眠の吹く場所の即時戦闘	ティア	おれに	ティア麻将对話中選択「おれに」
藤林すず	すずめになんじや	初期獲得	ティア	おれに	ティア麻将对話中選択「おれに」
藤林すず	クールになんじや	ア チェス対話中選択「魔法なんてどう」	ジェイド	大佐	初期獲得
藤林すず	ジャラになんじや	传说麻将中取得第一名	ジェイド	娘なみ	ジェイド麻将对話中選択「仕事を片付けたら行く」
藤林すず	子どものお宝	传说麻将中取得第一名	ジェイド	オニスコンピ	ジェイド麻将对話中選択「仕事を片付けたら行く」
ロイト	騎士	初期獲得	ジェイド	おれに	ジェイド麻将对話中選択「仕事を片付けたら行く」
ロイト	育ち盛り	クラ ス麻将对話中選択「魔法なんてどう」	ジェイド	キャンブラー大佐	進入カジノ
ロイト	ガンマスタ	伝説射手得点10万点	ジェイド	ファンダムキング	伝説射手得点10万点
ロイト	チーグルガド	完成伝説射手最高難度	ジェイド	執事	完成「計略家の物語」
ロイト	クリテイル	伝説射手得点10万点	アニス	男のいふ	初期獲得
ロイト	ジャラ	传说麻将中取得第一名	アニス	男のいふ	初期獲得
ロイト	男のいふ	伝説射手得点10万点	アニス	男のいふ	初期獲得
コレット	かけだし紳士	初期獲得	アニス	男のいふ	初期獲得
コレット	タインエンジェル	25秒内完成伝説麻将	ガイ	おれに	初期獲得
コレット	ジェット少女	25秒内完成伝説麻将	ガイ	おれに	初期獲得
コレット	ジャラエンジェル	传说麻将中取得第一名	ガイ	おれに	初期獲得
コレット	白衣の天使	伝説麻将中取得第一名	ガイ	おれに	初期獲得
クラ ス	傭兵	初期獲得	ガイ	おれに	初期獲得
クラ ス	先生	クラ ス麻将对話中選択「ユアンをからかう」	ナタリア	キムラスカ女王	初期獲得
クラ ス	お通コンピ	クラ ス麻将对話中選択「ユアンをからかう」	ナタリア	キムラスカの星	初期獲得
クラ ス	成功	クラ ス麻将对話中選択「ユアンをからかう」	ナタリア	おれに	初期獲得
クラ ス	おれに	クラ ス麻将对話中選択「ユアンをからかう」	ナタリア	おれに	初期獲得
クラ ス	チーグルガド	伝説射手得点10万点	アッシュ	おれに	初期獲得
クラ ス	4000年の想い	完成クラ ス麻将	アッシュ	おれに	初期獲得
ジーニアス	マジックユーザー	初期獲得	アッシュ	おれに	初期獲得
ジーニアス	ウォーロック	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
ジーニアス	アイテムコレクター	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
ジーニアス	ねこねこねこ	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
ジーニアス	子どものお宝	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
リファル	教師	初期獲得	アッシュ	おれに	初期獲得
リファル	増進	クラ ス麻将对話中選択「ファンダリアの花、か」	アッシュ	おれに	初期獲得
リファル	差で入	完成全部道具	アッシュ	おれに	初期獲得
リファル	きれいなゆかた	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
藤林すず	夜の暗き者	初期獲得	アッシュ	おれに	初期獲得
藤林すず	トレジャーハンタ	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
藤林すず	メイド	伝説麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得
ゼロス	魔剣士	初期獲得	アッシュ	おれに	初期獲得
ゼロス	ジャラ剣士	传说麻将中取得第一名	アッシュ	おれに	初期獲得





游戏原名 洛克人X3 冒险

CAPCOM 3900 日圆

2007年7月12日

1人

64MB

# 全程真人配音的洛克人游戏， 二十周年得到继续光辉发扬。

## 游戏基本操作简介

按键	说明
A键	发动A洛克人的全体特殊攻击，消耗所有能量。A洛克人独有。
B键	跳跃
X键	选择变身角色
Y键	主武器
L键	冲锋
R键	副武器

## 序关

主角洛克人从破碎的试管里面苏醒，正在想自己是谁的时候，出现了一名飘浮在空中的少女。少女自称潘多拉，并说自己是来处理失败品的。而格雷王是那个失败品。幸好格雷够机灵，找到一个机会赶紧逃出了房间，从房间里出来后一直前进，路上会学下蹲前进、射击、跳跃等洛克人的人形技能。最后，出现人眼哨首领怪。可以碰到他的手平台上，射击他的大眼睛。注意人眼哨发射的射线和

从嘴里吐出的子弹攻击，还需要注意它使用双手合十的攻击。OK，迅速地消灭他。

## 第一天 运输列车

格雷又在一个陌生的房间突然苏醒。还来不及多想，就从外面走进一个战士。格雷以为自己还在危险之中，于是急忙举枪瞄准。经过别人解释，原来，格雷被猎人基地的战士在野外发现，然后带回到基地进行救助。战士告诉格雷来隔壁房间，可以告诉他更多的关于猎人基地的消息。在隔壁房间，这名战士给了格雷猎人基地的猎人执照，说他以后可以帮助基地完成任务，而且现在就在运输列车那里有一个任务等待着他。

从房间里出来，一直向右前进，穿过猎人基地2号，仍然向右行。来到运输列车，这里会有另外一个战士在等待格雷。在列车上，正和这名战士说话的时候，出现剧情。由于突然出现敌人攻击，于是战士吩咐格雷留在这里观察，他自己去前方看情况。战士刚走，之前的少女潘多拉就和一个手拿镰刀的洛克人出现。镰刀洛克人还嘲笑少女连这种失败品都无法处理，于是他打算亲自处理。镰刀

洛克人一个刀光攻击，格雷立刻身受重伤。就在格雷不知所措的时候，他发现一个声音开始召唤自己。声音自称模型A，并要求格雷集中精神，并且大喊洛克人的名字。于是格雷就这样变身成为了A洛克人。敌人停止了同格雷的战斗，留下了洛克人的命运之类的话，然后就离开了。

对话结束后，游戏正式开始。本关流程很短，主要是熟悉A洛克人的各种能力。一直前进就会遇到首领。

## 首领战：大狗

小心大狗的3方向火箭射击，注意它的冲击进攻，包括向上冲击撞破人梯和空中向格雷的冲击。打到半血左右后，大狗开始发动双回旋镖攻击。

结束，原路返回，来到猎人基地，通过剧情和3个人的对话。发现原来之所以敌人对格雷不放，原来是他的身上带有重要东西。

## 第二天 寒冷冰流

从猎人基地3号向右，来到寒冷的冰流之地。本关需要注意在冰块上面会有滑动动作，同时墙壁上

的边缘如果被冰块包围的话,无法进行攀爬动作。一直前进,经过一个记录点。会来到一个无法通过的通道。在这里可以变身入狗,使用入狗射击打破下门的冰块,向下前进。

水中会遇到首领战。注意首领出现的位置还有他的触手攻击。结束,继续前进。发现上方有浮冰阻挡。利用大狗的冲击技能,可以跳上冰块。下一场景,需要继续使用大狗的火箭和冲击能力打破冰块障碍。分别找到并破坏五扇门里面的机关。剧情,出现冰火两名洛克人。剧情结束之后,立刻去本关首领战。

## 管道战: 潜层

潜层出现后就会使用对自己攻击加速的技能,这样就要在它种快速攻击和冲撞下小心躲避。冰箭分平衡和向下斜射两种,第一和经常配合冲锋使用,而第二种也非常容易闪避。另外还有一个全屏的冰箭射击,站在屏幕的正下方,可以轻松地躲避。潜层喜欢在平衡冰箭后发动冲撞,或者在落地的时候发动冲撞。前两种很好躲避,对于大范围冰箭攻击可以站在中躲避。

结束,通过传送点记录并回到猎人基地。

## 第二天 绿后

还是从猎人基地3号出发,从通往第二天上方的梯子可以来到第三关——绿塔。通过锁定攻击打开挡在面前的门。刚刚进入房间,突然出现红色警报,前方的绿塔关闭,回去的路也被关闭。现在开始只有从上方通过。注意场景里面有伪装成能量的敌人,靠近后才会变成敌人。在绿塔上面的房间里会遇到首领——机械蜘蛛。机械蜘蛛的主要攻击方式有3种,包括触手攻击、触手旋转,还有小蜘蛛攻击。首领的关节部位和头部都是攻击目标,使用A洛克人的锁定攻击可以轻松地击破。机械蜘蛛在使用触手攻击之前,可以看到它的抬爪姿势。机械蜘蛛被消灭后,旁边会炸开出口。出去(无论是第几层),来到最上方,然后一直向左,经过记录点,遇到本关首领。

## 管道战: 绿后

攻击方式主要为射击。可以控制格雷也是保持在首领前方,即可轻松击破。地面上的首领会使用触手攻击或者向上发射飞镖攻击。在管子上面首领会变成人形移动,同时发射3枚飞镖攻击。另外还有一个射线攻击。它的电筒攻击还会发射带电、无线接触。然后又是射击。出现另外两个洛可人。下一在管子上。

使用攻击键,可以向前挪动。结束,来到传送点,现在可以回到刚才发生警报的地方,穿过之前紧闭的大门,来到传送点,记录但是不用回到基地。

OK,现在已经拥有了3种元素的能力。分别是蘑菇(电)、入狗(火)、潜层(冰)。

在这个传送点,继续向右,来到一个新的场景。不要走下方的场景,那个是去第二天必经的。仍然向右,进入大门,里面有个需要三个元素的谜题。好了,先用大狗的冲击打破前方的障碍,并用火开启机关。然后进去。使用潜层来到下面的房间,用冰开启机关。最后再回到上面,使用大狗的冲击,打开天棚。使用蘑菇的能力,并用电攻击开启机关。好了,现在从大门出去,门右边的两个大门也已经打开了。

## 第四天 油田

进入房间后一路前进,注意本关场景。经过一个记录点,出现一个需要使用蘑菇才能通过的地方,接着就是本关首领。首领会原地不动地发射攻击,注意近身时还会使用下压攻击。攻击对方的头部,躲避对方的麻痹攻击,一会就可击破。下一个场景,仍然需要使用蘑菇。这里会有一个非法猎人战士请求帮助他的伙伴,同时告诉格雷,这里的电能不能,需要在动力室打开另外四个电源才可以打开大门。注意这里有一个房间数据室(DATA ROOM),暂时无法进入,需要消灭本关首领后才能进入。先进入电室使用电属性的蘑菇的雷力攻击开启电源,然后搭乘电梯分别到3楼和1楼解救非法猎人战士,这样就可以通过大门。经过记录点和一段剧情后,准备和本关首领战斗。

## 管道战: 火焰猎人

对方的移动不是非常迅速,而且一种射击还有轨道。注意不要在对方的头上战斗即可。对方攻击力强,但是攻击范围小,而且发动冲击之前有预兆,同样可以用锁定攻击轻松击破。战斗胜利后,获得对方的能力。来到隔壁房间,使用刚刚得到的能力,火弹的雷力攻击可以打开墙壁。本来浑身哆嗦的非法猎人长官还以为是人,当听到格雷来帮助他们时,马上又神气活现。回到刚才无法进入的数据室,在传送点上可以得到本关奖励,同时记录回到猎人基地。

## 第五天 大本营

回到第一关的运送列车场景,在经过管和入狗决斗的地方后继续向前,现在可以来到新的场景——敌人本部。穿过几个上房房间,乘坐电梯,之后会来到敌人的大本营。注意房间里面的敌人数量众多,小心里面自杀式的摩托车攻击,还有随时从前面附近过来的敌人。经过一个记录点,然后和本关首领战斗。

## 管道战: 幻影洛可人

对方速度很快,可以随时隐身,而且飞镖种类也有3种,小心地有耐性地躲闪即可胜利。对于对方发动的人回旋镖攻击,在地面上的第1种跳跃即可躲避。空中的第2种需要连续跳跃才能躲避。

结束,来到隔壁。在这里要使用刚刚得到的幻



影洛可人的能力。利用他的夜视能力,可以看到更大范围,使用他的悬挂能力,跳到了平台上。当悬挂在平台上时,连打两次上方向键可以上平台,同样在平台上连打两次下方向键可以悬挂在这个平台上。

这个场景里面的空间也非常大,而且在开始就会碰到中首领——机械蜘蛛。只要普通的攻击便可轻松击破,注意躲避对方发射的子弹和飞镖攻击。穿过前面众多的高楼,乘坐飞行器可以击碎硬的玻璃窗。一直向右,然后出现三人的剧情。从剧情里面知道,三巨头之一的阿路巴多阴谋控制世界。格雷正出现向他发动射击进攻,但是阿路巴多明显什么事也没有,轻松地就离开了。

## 第六天 浮岛

好了,继续向右前进,通过传送点直接回到基地,或者通过传送点可以直接来到第六关。在本关的各个场景中都可以使用大狗,因为它的跳跃能力非常适应这里的距离,而且大范围的火力攻击也非常合适。关卡里首次出现可以隐形的敌人,如果不在对方第一次出现时消灭,则很难消灭。还有,在第二、第三场景时,有的地方需要使用幻影洛可人。在有旋风的条件下,利用大狗的跳跃能力,掌握旋风的时机可以通过各个幻影的平台。注意有的平台上还会移动,而且前后还会有旋风不断地上下穿行。经过3个幻影的场景,然后就是本关首领。

## 管道战: 风洛可人

对方实力很强,动作灵敏,特别是攻击方式多样。注意他的连射的第三刀是刀波。还有旋风斩,注意站位即可轻松躲开。对方还会在空中使用冲撞斩击,注意此时冲锋跑到对方身后。否则会被对方抓住攻击。

结束,在隔壁的房间利用他的潜空能力。跳到旁边的墙上高处,然后潜空可以得到晶片。继续前进,在传送点记录,同时继续下一关。

## 第七天 高速公路

穿过第一个场景,经过一个记录点,不久立刻会遇到中首领——战斗机。战斗时使用火洛可人,向上射击可以消灭敌人,注意躲开导弹和导弹的干扰,会秒杀。继续前进,在第二个场景遇到第二天第二

中首领。对方会有四个可以攻击的护体，注意，只有攻击中间的护体才可以消灭敌人。之后立刻是本关首领。

## 首领战：幻影洛克人

注意对方的冰龙攻击和大范围攻击。对方在水中移动异常灵活，而且会从不角度攻击。发射的冰龙可以消灭。

消灭对方后，获得冰洛克人的能力。按住B键可以在水中漂浮。来到传送点，继续下一关。

## 第八天 废料处理场

本关的地形错综复杂，而且敌人也会从所有角度展开攻击，包括从天花上面景象忽然或者从地面忽然冒出。而且场景中特有的废料处理设施，格雷斯如果不迅速或者跳跃通过，很快便会陷入其中。场景中还有大量需要使用幻影洛克人能力的机关。比如，使用吊挂和悬挂的能力抓住并开启开关，可以打开机关。OK，第一个场景里面会有敌人忽然从地面出现，注意躲开。在进入右边的房间得到晶片后，一直向下前进穿过出口。然后是一段单行线，一直向前进，爬上楼梯可以进入一个带机关的场景。在此时变身幻影洛克人，使用吊挂拉动或者射击机关，打开障碍。经过记录点，在第二个场景出现砾石，掌握好时间，很容易躲闪。进入第一扇门里面的第一扇门，这里需要后面得到的蜜蜂飞行能力才可以得到晶片。出去进第二扇门，陷入地面的废料处理。攻击机关关闭砾石。从出口出去会回到第二场景。这次进第三扇门，不要走上面和右边的门，那样会回到第二场景。在这个房间里面，走下方的门。仍然使用幻影洛克人的吊挂能力通过这里。然后这里会出现一个需要同时使用吊挂开启机关和通过的地方。可以使用格雷斯站在机关上面，这样可以保证节省通过时间，然后迅速地跳过去，使用冲刺进入下一个房间。里面同样有第三扇门，不要进第一个门，走第二扇门。OK，下个场景都是机关解谜，除了前两个房间外，第三个房间的谜题比较困难。但是谜题不复杂，而是考验逻辑。记住每个谜题破解的规律的同时，有时还要反向思维才能解谜关键。通过了这个房间，经过记录点，然后是本关盛大华丽的首战。

## 首领战：幻影洛克人

对方可以隐身，而且他的向声浪攻击可以生出杂兵，他还有一个大范围攻击。吉他的声浪攻击时可以发射子弹。其实这些攻击都不算什么，关键是首领总会用身体攻击格雷斯，比较容易躲闪。

结束，在隔壁房间出现剧情，之前出现过的少女潘多拉再次出现。之后在另外一个隔壁房间变身骷髅吉他手，使用它可以站在墙上的能力打开机关。然后来到记录点，直接下一关。

## 第八天 控制中心

场景中注意天上掉落的火焰，火焰在墙面上同样有攻击效果。前面一台台的物品需要变身RE，使用下蹲前进可以得到。然后在电梯场景中，注意火焰发射器，从红色的箭头处可以知道火焰发射一定上悬不要碰到发射器，游戏设定上会秒杀。然后进入一个火焰场景，同样会有众多的火焰发射器。下场景，OK，这里有些难度。这里的设计非常不舒服，首先是需要变身潜航的重力攻击使火焰发射器爆炸，然后变形大狗跳跃。注意，一旦受到伤害，非常紧急从头上开始，所以此处最好绕枪先行，一步一步前进。上面仍然困难，使用人物可以第一时间用重力冲撞，然后在版块的上方处攀爬上升，这样可以容易点。下一个场景里面会有很多子弹，而且上方也有子弹。因为大狗的跳跃能力太强，很容易碰到上面的射，因此要掌握好距离。下一个场景出现剧情，出现之前的镭刀洛克人。剧情结束后迅速通关首领。

## 首领战：骷髅吉他手

需要攻击它肚子下面的蜂巢，然后爆炸可以对它造成伤害。一段时间后，它会带着蜂巢回来攻击。对方还会发射导弹和大量小蜜蜂杂兵攻击。

隔壁场景里需要变身蜜蜂，使用它的大肚子开启机关。在机关上面按下键，当肚子咬合机关后按上方向键就可以出来了。来到传送点，回猎人基地。

## 第十天 迷途

回到猎人基地一直向右，到有一个篮球架的地方。下面有一个和以前一样需要用蜜蜂肚子启动的机关。开启后，机关自动摧毁。然后下去，在水中变身潜航，通过上下都有机关的通道。在有障碍物的时候，变身冰洛克人，使用蓄力冰龙攻击上面的机关，开启大门。OK，在上面再变身风洛克人，使用蓄力攻击龙卷风开启机关，进去来到第十关——迷途。进去变身骷髅吉他手，使用攀爬能力。在隔壁房间会发现已经被摧毁的机械蜘蛛的残骸。右边的房间视野不明朗，变身幻影洛克人。注意不要去左面的房间，直接从地面上的梯子下到下面去。下到最下面，然后

开始向左前进，穿过一段走廊后发现ZX洛克人，剧情后，首领战开始。

## 首领战：ZX洛克人

对方拥有大量招式，包括：连斩、冲撞、射击、蓄力斩和蓄力射击。多躲避，保持和对方的距离，避免被切受到大量伤害。

继续向左，房间里面会遭遇碾压拖拉机。利用受伤时的瞬间无敌冲撞车后面，使用枪自己在车上推推。在地面上的时候，可以使用蜜蜂的飞行能力通过。继续前进，不久会再次遭遇机械蜘蛛，打到蜘蛛快要死亡的时候，ZX洛克人再次出现。通过和ZX洛克人的对话剧情，知道格雷斯已经可以去未知研究所了。

## 第十一天 未知研究所

现在在巴特X研究所，进行一些研究，然后可以进去猎人基地3号藏书库，进入藏书库的房间，向右走来到工作间，门也是这一关。未知研究所，直前走，去碰到打不开的墙，攻击附近的电池到墙，可以打开障碍门。一直向右，遭遇本关首领。

## 首领战：杰顿

注意杰顿移动的方向，还有三个方向的动作，同样它也会召唤杰顿小弟2只。保持和对方的距离，避免对方的迅速跳跃碰到自己。

隔壁房间，利用老鼠的喇叭滚动，可以穿过狭窄的通道。在传送点记录并回猎人基地。

## 第十二天 瀑布

回到猎人基地，再次进入绿色房间，然后从左侧走。附近进不久，立即遭遇首领。

## 首领战：幻影洛克人

使用ZX洛克人，在任何一个平台的下方，用满血的身体硬抗对方的攻击，不断使用3连斩，可以快速消灭对方。

消灭后，使用新得到的轮滑车的召唤能力，蓄力攻击可以变出自己的幻影，得到房间里面无法触动的晶片。然后继续前进，来到一个两面都可以前进的地方。向右走，会进到一个小需要蓄力能力的地方。变身潜航，蓄力召唤自己的幻影，可以穿过机关。碰到左右需要使用召唤的机制，在中间再次召唤幻影即可在另外一个位置出现幻影。继续前进，来到一个有上下门的瀑布地方，走下面的门继续前进。这里遭遇中首领战。这个首领只有张开嘴后，他的破绽才会出现，小心躲避他的攻击。包括左面的树叶，地面的电线，还有大范围攻击。消灭敌人后，又是剧情。

## 第十三天 生化工場

通过传送点回到基地，来到猎人基地2号一个双



后障碍的地方，使用骷髅吉他的蓄力攻击可以打破障碍。一直向右前进，途中需要使用蜜蜂的能力打破障碍。继续前进，遇到水道可以变成老鼠，使用滚动通过。一直前进，遭遇本关首领。

## 首领战：冰龙

小心冰龙的跳跃攻击。但是其他的射击、齿轮、咬等攻击容易躲避。嘴中发射的滚球攻击可以使用武器击碎，趁着龙头的破绽，可以使用ZX洛克人的连斩攻击消灭。

隔壁使用冰龙的攻击击，可以清除障碍物。来到传送点，直接去下一关。

## 第十四天 海底火山

注意本关中龙虾迅速的移动，水中的石头，还有脚下的岩块。在某一个房间里会出现左右两条路，走哪边都一样。然后来到阿路巴多的房间，触发剧情。潘多拉和镭力洛克人出现，并且杀死了阿路巴多。于是本关首领战发生。

## 首领战：潘多拉和镭力洛克人

依然是用血盾的身体硬抗对付，当潘多拉出现时，近身使用ZX洛克人的3连斩攻击，如此几次即可

打破。

打败他们两个中的任一一人后，发生剧情。原来阿路巴多，没有死。而且这一切早就被他计算好的。突然出现的阿路巴多还得到了潘多拉和镭力洛克人的晶片。

## 第十五天 最终天

回到基地，恢复能量，然后出门，和ZX洛克人对话，出现剧情，现在可以乘坐她的飞空艇开始最终关。对于射击可以反射的敌人一定要尽早消灭。第一个场景里，可以使用冰龙的攻击打破障碍物，或者使用蜜蜂飞行通过。场景一中阿路巴多再次出现，并且复活了之前已经消灭的八名战士。坐电梯上各消灭2个房间里面的8个战士。结束了8人连战，外面又是一个场景，可以使用大狗通过。这个场景很麻烦，里面出现了大量方块，后面还出现了带刺方块。在结束一段剧情一段方块场景后，终于遇到了最终首领。

## 首领战：阿路巴多

首领一共分为三个阶段，第三阶段尤其困难对付。第一个阶段，使用ZX洛克人近身攻击脖子下方。当龙头从后面切过来时，攻击可以打开出口，



“后使用冲锋退出，第

阶段上卷躲避球体和炸

弹，很快就会被通过。第三阶段，敌

人终于出现了保护体。这需要先打碎敌人的翅膀才可继续攻击。而且，打到一定程度后，保护体的出现频率明显加快，整个难度也有所提升。但是，我们终于一直打到这里了！相信没有什么可以阻挡了。

终于消灭了最终首领，整个世界终于和平了，安静了。之后就可以欣赏通关画面了。

此次的《洛克人ZX 降临》里面可以使用的角色中，包括人形的格蕾，一共有超过十五个可变角色。每个不同的角色都带有不同的攻击能力方式，而且每个攻击方式都包含有4种不同的自然元素，包括风、电、火、冰。游戏中也会碰到有许多使用变身能力才可以触发攻击。

# 经典硬派动作游戏归来 再次向噩梦难度发起挑战

格蕾	
下蹲	方向键下
小飞冲刺	方向键上 + 键 + 方向键
射击	Y键
ZX洛克人	
ZX斩	Y键 连续按可以发动3连斩
冲刺	方向键上 + 键 + 方向键
重斩	蓄力按Y键
射击	R键
S射击	短时间按住R键后松开
L射击	长时间按住R键后松开
石头攻击	空中按下方键，同时压Y键
洛克人	
空中冲锋	空中按左键
向上冲锋	空中按上方键，同时压L键
滑空	空中按B键
钻	Y键
劈	R键
刀气	按住Y键 R键、Y键
V字旋风斩	Y键蓄力
火洛克人	
射击	Y键
冲刺	Y键蓄力 冲刺加速
W攻击	Y键蓄力，按下方键的同时Y键放手
水洛克人	
游泳	水中按B键
水中冲锋	水中按L键
变身	游泳状态时松开方向键
横打	在地面的游泳状态时，按Y键
旋风斩	在水中的变身状态时，按Y键
冰龙	Y键蓄力
幻影洛克人	
悬挂	向平台跳跃时按上方键
粘性暴走	用攻击时连续按L上方键

悬挂下落	平台站立状态时连续按2下方键
回旋冲刺	Y键蓄力
A洛克人	
全范围攻击	高能量情况下，A键蓄力
射击	Y键
S射击	Y键蓄力（短时间）
L射击	Y键蓄力（长时间）
锁定攻击	R键蓄力，同时按Y键
大狗	
冲锋	L键
三角跳	跳到墙壁边缘时按B键
火箭	Y键
咬、撞	空中按Y键蓄力
上冲锋	站立状态时Y键蓄力，按上方方向键
后同时放开Y键	
空中飞弹	Y键蓄力 在空中放开
海狮	
游泳	水中按方向键
水中冲锋	水中按L键
冰箭	水中按R键
冰爆	Y键蓄力
鹿花	
人形状态	在管子上面爬的状态下
射击	地面状态F Y键蓄力
冲刺	地面状态F R键
电射击	地面状态F R键蓄力
管子上移动	人形状态下按下方键
人形移动	人形状态下按左右方向键
飞弹	人形状态下R键
电飞弹	人形状态下R键蓄力
老鼠	
球体	按下方键同时压L键

球体攻击	按L键
射击	Y键
下重射击	空中状态下Y键蓄力放开
骷髅吉他手	
悬停	空中在墙壁边缘按方向键
声波	Y键
机械轮滑	
冲锋	L键
射击	Y键，可通过方向键控制方向
分身	R键蓄力
卸脚	分身状态下R键
强力射击	分身状态下的射击，使用分身脚踢
蜜蜂	
飞行	B键，消耗能量
物合机关	上方键
脱离机关	上方键
射击	Y键
强力射击	Y键蓄力
冰龙	
冰箭	按R键
冰箭	按R键
射击	Y键





那黑暗中，那魔王的脸，一瞬间，巨大的幻魔已经死了。

“好容易”石田二成吃惊而又略带恐惧地说道。

秀次得意而又轻蔑地看了他一眼，高呼道：“消灭他们吧！武者们！”

说罢，自己也带着喜悦的大叫，向着幻魔军冲去。

秀次在聚乐第的主殿悠闲地喝着酒。

“原本我也保证让你看看的，虽然太阳殿下下达的赏状都是有关本事的，但凭我下这些命令以及武家艺术家的技艺，击败那些怪物不在话下。一个接一个的，打倒他们。”

“您没有受伤才是最重要的。这对我来说比任何事都重要。”美树一边给秀次斟酒，一边安心地说道。

但是，她的眼中却充满了恐惧。从四周围来的那些声音，使美树体内的恐惧感不断膨胀，广阔变成了异样的空间。

十几个男人和同样人数的女子暧昧地纠缠在一起。

女人则是从附近村子里带来的那些女孩，男人们都是美树家中的武士。

充盈的男女情七零八落地散在广间中，那情景对美树来说不堪入目。他们的表情都很快乐，但那快乐中却透出一丝阴暗的东西。

美树拼命地忍耐着，内心有些混乱。

太阳殿下现在开始进攻这里了。美白殿下当然不会就这样被打败，但使用现在这个形势下去，大败和伏见和解的机会也就消失了。

自从进攻比叻山之后，美树再也见过秀次。她说想要阻止秀次，要去远历寺寻找净化师。

所以，或许美树现在已经陷入进攻中丧命了吧。

就算只有一人，拼上性命也要阻止秀次殿下。

美树的内心有些害怕。就在这时，秀次慢慢地转过来，带着美树。

“怎么了，害怕了？想也是，你来到这这里的时候也不小了，不过从没过参加过战，更何况这次我们还是被攻的一方。战争对你来说，很恐怖吧。”

美树看着秀次的脸，脑子里突然冒出了一句话：秀次殿下并不是为了谋求强大的力量而把自己变成现在这副模样的。而是为了保护那些自己所爱的人。如果太阳殿下夺去了秀次殿下的话，不只是秀次殿下，那些爱慕一定也会一同被杀的。秀次殿下一定死定了。所以，才把幻魔之血注入到自己身上。”

美树不知道自己的想法是不是这样。

如果，自己所爱慕的秀次为了保护包括自己在内的的人，而让附近的人代替自己而死的话，那么自己心中的喜悦就是可耻的。

即便这样，美树的内心依旧充满了喜悦，她觉得已经发现了秀次所作所为的真正原因。即使世上所有的人都不相信，请秀次，自己也要坚定地跟随他。

“或许是否喝醉了，秀次站了起來。”

“太阳也许很快会再次派出援兵，而且很有可能制造出更加强大的幻魔来进攻这里。为了这个时间，我要好好休息魔之血的使用方法。”

“我是愿意全力协助殿下。”美树在旁说道。

听到美树的回答，美树的心中仿佛注入了千斤重的铅块一样。

“魔之血”就是玉子殿下让给

了保护村寨的东西。但是，现在却在秀次殿下的手中。这个魔之血，是邪恶的东西吗？是绝对不能让秀次殿下知道的东西吗？

美树在心中胡乱地想着。

如果，那艺术家和秀次一行，足为了保护他们的话，那美树在这里，会不会帮助自己呢？

美树的内心又沉重起来，默默地看着向家走去秀次。

进入寝宫，美树待了片刻。一个娇羞的女人走了过来：“待不得啊。没想到太阳殿来的幻魔军比美白殿下和武士们如此轻松地击败了。”

原来是美菲莉亚殿下。我只是用幻魔的力量击败幻魔而已，没什么值得夸奖的。”

“呵呵。”美菲莉亚的笑容异常灿烂。

“如此一来，估计太阳殿下会派出更强的高等幻魔，说不定太阳殿下还会自己变成幻魔。”

然后，太阳就会亲自与我作战，并且将我身上的幻魔和魔之血合为一体，成为更加强大的幻魔。”秀次突然说出这样一番话，美菲莉亚的脸上顿时充满了惊讶。

“你，你怎么会知道”就在美菲莉亚脱口而出的瞬间，秀次拿起枕边的爱刀，一口气拔起并由此向上斩去。

“啊……”随着一声巨大的惨叫，墙壁被砍了下来。从腹部到胸口，出现了一道深深的刀伤。

不，不可能。就算是变成幻魔的人类，也不可能伤害到高等幻魔。”美菲莉亚用力地向窗外一跃，消失了。

“我去夺回魔之血，并给她找幻魔的力量，然后去幕后操纵一切，并把她一切都告诉太阳。”为了被毁掉不少重要的孩子吗？这个魔之血的代价。”

秀次将爱刀收好，穿上睡袍，看着窗外的夜色。

美树准备着，就在这时，一个仿佛从地球传来的声音响起：“如果这样的话，那么就在太阳成为幻魔之前来阻止我；我的力量加上魔之血，还有那些能够击败幻魔的武士，成为天下王者的是不是太阳，而是我秀次陛下。”

被不是任何人的麻烦，我只是在按照自己的意愿活下去而已。

我，即将成为人类和幻魔的质点，君临天下。

美树静静地看着秀次，跪礼之后就退下了。

“今天真是荒唐，秀次这个混蛋，一个月以前还只不过是个人类，现在居然能伤害到我了。”

美菲莉亚喘着粗气，返回到了大板城内自己的住所。

秀次像往常一样地伤势很严重，右腿以及左肩上像刀一样的痛楚痛苦地完全砍掉，颜色惨白的精气不断滴出。从腹部到胸部的伤口更加加深，美菲莉亚每呼吸一次，都会有各种颜色的烟雾从胸腔飞出来。

“难道说，打倒太阳殿下的魔武者也有这种力量吗？”美菲莉亚痛苦地呼喊着。

皎洁的月光照在美菲莉亚的脸上。突然，传来一个平静的声音。

“看来你受了不少啊，美菲莉亚，你的想法似乎很成功。”

美菲莉亚忍着伤口的剧痛，回过头看去。

“原来是太阳殿下，能被以沉着冷静

的语调说话，真是好厉害啊。”

美菲莉亚叹了口气，回答道：“您计划美白天灾，不仅让人类的士兵和武将，就连太阳殿下也不容易相信的幻魔士兵也一同骗去了。”

看来，您还需要找一个好的借口来掩盖这件事了。”

“这个用不着担心，我已经申请制造更加强大的幻魔了，太阳殿下也很相信。”

被称为科洛迪斯的石田二成便向美菲莉亚走去。

“说实话，我很佩服你。将你有怨恨的人类和幻魔之血相融合，再加上武艺的练习，不要说打败幻魔了，就算是像你这样的高等幻魔遇到这种人也很容易。”

石田二成继续问：“现在关白得到了魔之血，正在吸收其中的幻魔王之力，这样一来，等他

那强大的力量全部吸收殆尽之时，就将会与幻魔王旗鼓相当的力量吧。”

“没错，呵呵。”美菲莉亚一边笑着，一边回答道：“这样一来，您和太阳殿下以及关白之间，或许就会失败，对吧。”

“没错，看来，您要修改自己的计划了。”石田二成下了铁语。

美菲莉亚看着他，露出了牙疼的笑容：“这样不是挺好吗？我们想要的不是强大的幻魔吗？只要最强的幻魔出现在人类的世界就行了。”

美菲莉亚好像忘记了伤痛，继续说道：“将人类作为载体，注入我们的思想和力量，这样的幻魔不仅力量强大还有智慧，会诞生出比我们想像还要强大的幻魔。说不定秀次也会对自己这样做。”

“嗯，确实如此。”石田二成意味深长地点了点头。

美菲莉亚喘着粗气继续说道：“相互竞争，相互吞噬，无论哪一方胜利，胜利的一方都会将对方的力量吞噬，使自己越发强大。我们只要跟随活下来的那一方即可。对我来说，即使那一方是秀次，我也无所谓。”

表情一直很严肃的石田二成也笑了起来。“原来如此，太阳互相竞争，生下下来的一方更加强大。这对幻魔的价值来说，是最合适的了。”

石田二成双目中没有人的气息，只有地狱灼热的火焰。

第二天，聚乐第在夜间发生了会战的景象就在民众之间不断进行着。

“听说太阳殿下为了惩罚关白殿下进攻比叻山，派了大军过来了。”

“您想引反叛关白殿下进攻了，而



且还是惨败。”

“太阳殿下一定不会就此罢休的。说不定京都和大坂之间会有场大战。”

百姓们虽然议论纷纷，但丝毫没有紧张的神色。自应仁之乱以来，这些发生过无数次会战，战争百姓来说就像日常的事情一样，比起战争，他们对天下的走势更感兴趣。

“先不说这些了，你们听说没有，四家河原小里里的舞女好像得到了很贵的评价啊。”

“知道知道，就是那个从出云来的舞之巫女对吧。”

“那可不是简单的舞之巫女。漂亮的姑娘加上帅气的小伙子，无论歌舞都非常棒。小伙子用大长刀，小姑娘用太刀，二人配合得特别完美，他们的舞蹈多漂亮了。”

会战的热闹一下子就被转到了舞上。

“小姑娘叫出云的两国，小伙子叫名护原山久。绝美的搭配啊。”

虽然人人希望天下太平，但是对老百姓来说，美丽的姑娘和帅气的小伙子更能引起他们的注意。

文禄元年，八月。

夏季的酷暑即将来临之际，在京都出现了一个人的招牌。

上面写着：“关白丰臣秀次，召集文艺名家前来，即将在聚乐第举行观前比武。”

流浪的乞讨者，云游修行的僧者，都可以前来参加。如果是关白殿下所赏的人才，不仅有大笔赏金，还可以致富如斯。

秀次开始筹备新的战斗了。

秀次和秀吉的全面对决，即将开始。

（未完待续）



(三)

那个心愿——可能实现吗？

是否拥有这么多——不一样的梦想？

如果全部全部——通通实现的话？

乙一的“不可思议的口袋”里头有这无限宽广而清澈的世界

早上班时间，家本老师在通风良好的教室里头，对大家宣布暂时停课的消息，不过却没有任何人感到高兴。来到学校的同学们，环视着缺席而同学的位置，试着推测究竟发生了什么什么事，井上京子也没有来上课，她的东西以及教室门突然散落在原地。

“如果有人知道失踪的同学在哪里，等等就来找老师一下，另外，警察可能过一阵子会来问你们一些问题，到时候记得要把知道事情通通说出来。”家本老师站在讲台上环视着大家说道。

听到传闻的别班学生跑到走廊的窗外偷偷看，有一班学生消失的教室是很异常。

“有记者来了”一个同学看向窗外喊着，包含我的所有人都站起来朝窗外看去，校门口附近站着几个人，而且其中一个拿着像是摄影机的东西。

“动作快快的哦。”

在同学们的骚动之中，我隐约听到家本老师如此说着。虽然远处的摄影机感觉很小，不过在这看得到这一幕的瞬间，我重新体会到这是值得重视事件吧。

结束班会时间后，家本老师就走出教室。不过学生们似乎都不想回家。他们跟比较熟的朋友聚集起来，彼此交换情报。就是没有人知道失踪的人在哪里，看来只是被谁不安罢了。

“对了，你们知道吗，C班的老师跟原班同学一起来上课。”

在教室正中央围成一圈的学生里有人说着。我没有加入他们的讨论，不过因为教室没人很少，所以听到他们说的话。

“不是因为感冒吗？”

谁知道。

他们的对话到此为止，不过我的心里起了反应。

“我在国中时期曾被那些人去摸屁股。”我回想起井上的声音。

之前有一次走在校园内的时候，井上忽然跑到贩卖机旁缩起身子，似乎是因为从前面走近来的两个女生。在那两个女人走后，我在井上的背后问她是不是认识那两个人，得到就是刚刚的答案。

“依靠那厮啊，记得她们现在在C班。”

她从贩卖机旁走过来，拍了拍裙子上的灰尘。

“这次是警察来了……”看着校门口同学，发现进入校内的警察之后说着。

我离开教室，前往教职员室。我发觉必须把上週四次口袋的事情告诉家本老师，要像只忠诚的警犬，把事情真相跟对方报告给主人知道，这样是我在校内的工作。如果我在昨天忘记自己的身份完成任务，或许事情就不会变得这么严重了。

我敲响原本打开教职员室的门，随即被老师们接不完电话的样子震慑住。平常总是很安静的教职员室，就像是起龙卷风一样混乱。平常总是像笑着在走廊上闲逛的训导主任，也露出沉重的表情拿着话筒在讲话。

我想找家本老师，不过他不在教职员室，我环视着老师的办公室。心想应该是我的时间不对，才猜测他大概正在附近上课吧。

“松田同学。”刚刚还在接电话的田村老师叫住我她是担任一年级导师的年轻女老师，学生之间都在传说她对家本老师有意见。田村老师看到我之后停了一下，看来她似乎也会跟家本老师对我有好感。

“请问有什么事情吗？”我才刚问完，他就递给我一张纸条。

“家本老师给我一张纸条，要我看到你的时候交给你。”

家本老师的纸条上写着“我去井上京子一趟”。他似乎也察觉到这件事跟京子有关了，仔细想想这是很有可能的。

“我认为那是五个人把井上的室内鞋藏起来的。”

我在“十五日”曾向家本老师报告过。如果这五个人不一样了，井上根本摆不过不嫌脏。

我觉得必须……

虽然不知

道她家住不过，不过家本的桌上一定有记载学生地址的名册。在我翻找着桌上的资料时，田村老师再度叫我找。

“家本老师说，如果你开始弄乱他的桌子，就把这个给你”她递出的纸条上，写着井上京子家的住址。

我回到教室拿起书包就离开学校。校门口前面的摄影机已经增加到三台，拿着麦克风的记者们朝我走来。我则是甩开他们赶往车站。

井上京子的住处位于学校搭电车十五分钟可以到达的地方。整个房子比我想象还要大两倍，连门部都比我家大两倍。她从来没有提到家里的事，不过看起来是有钱人家的千金。戴眼镜的美少女，又是千金小姐，我不禁心想用掉人多少好了。

“写着”井上”的门牌旁有门铃，不过就按了也没有回应。我径自打开巨大的黑色大门，幸好并没有上锁。眼前出现的跟我的房间差不多大的玄关，旁边跟著好几双鞋子，其中一双我有印象，是家本老师平常穿的运动鞋。我紧张地倒一口气。

“松田，你把我事情告诉老师了，对吧？”有人在走廊前方对我说。

一个娇小的少女从屋子深处静悄悄地走了过来，一瞬间我认不出这是我认识的少女。

“你是，井上京子？”我小心翼翼地询问，这个名字微凉心头。“你在家里都戴那副眼镜？”

她拿下了俗气的墨镜，身上穿的衣服很可爱，也不会像平常一样穿着身体走路。她没有穿高中制服的时候，看起来就像是个中国中年的年轻。

“我在家里就是这样。”

她笔直挺着身子那个又蠢又俗气的井上京子根本就不知道跑到哪里去了。站在我眼前的这个人，就像是想要做出世界上最美丽事物的神所诞生的。她可爱的样子甚至充满高贵的气质。如果她在学校也戴着那副眼镜的话，大概所有人都会为她屏息，为她嫉妒，而且会让她路给她吧。

“什么？只有我在家里不戴眼镜？输出一条虫，回家一条龙。”

“不是啦。我比较喜欢在学校的样子，因为不想，会让人注目，心情也会比较轻松。”

井上不好意思地抓了抓头。她的马桶盖发型一如往常没有改变，然而不可思议的是她身上那让人忍不住想吐槽“你会不会太及时雨”的气氛消失了。现在她的发型就像时髦的法国电影会出现的发型。

“我国小的时候曾被绑架过，之后外出时就会打扮得很不起眼，我可不

想再碰到那么可怕的事情了，现在我的原则就是“绝对不要跟别人的眼神相对。”

“所以并不是天生就那么的畏缩怕输啊”

如果有人说她曾经被绑架过，一般而都会欠缺点真实性，不过以井上现在的样子看来，就让人觉得有可能。

“在家里爸爸会打扮成这个样子，因为这样比较有面子。爸爸常常待部局回家里来，每次我都要跟他一起出去。”

“井上，老师在哪里？还有大家在哪？”

她宛如弹珠的眼睛凝视着我。她的眼睛没有隔着镜片时很有力量，使我的膝下没有汗水。

“在这里。大家都在哪。”

井上京子说完对我招了手，这等于说她让自己是主人了。我脱了鞋子走进屋，来到像是客厅的地方。这件事的客厅让我深刻感受到自己只是平凡的老百姓。不过我并没有看到家本老师，以及那些下落不明的人。

在那里。

在那里，她穿着一双凉鞋走去，桌上放着一个巨大的玻璃杯，是之前借门通往她房间的时候，我曾封蜡到的东西。

从远处传来水槽空空的，近看才发现水槽里头都有小小的黑点。看那些黑点各自自动来动去，我开始以为里头放的是蚂蚁。

“妈，请用这个。”

井上京子给我放大镜，让我用来看那些黑点。我以为是蚂蚁的东西，其实是身高不过五厘米的小人！放大的透镜中，映出身穿睡衣用力摆动双手求救的人。这曾经看过的长相，是平常被当成背景的同学之一。那个同学跟辉透明塑料制的大地笔站著，我见状差点煮倒，不过它忍住了。

“松田，你看那里”

井上也露出了另一个让人惊悚入骨的内容，并且以笔尖沾着水槽的某个区域。那个区域聚集了许多黑点，不过以笔尖沾过去的一瞬间，黑点就像鸟兽散一样全部散开，大概是因为会遭到攻击吧。只有一个黑点丝毫毫无所动。我将放大镜移过去一看，映在透镜里的是家本老师的身影。他仰望著我这个方向举双手，像在打招呼。

“老师”我出得大声喊着，随即水槽里的人们同时捂住耳朵，露出我很烦的表情。

“我把这个坏人拿回来，带回来了。”井上京子拿出像是玩具的手电筒说明。这是未来世界发明的道具之一——缩小灯。

“我的爸爸也在里头，因为他他

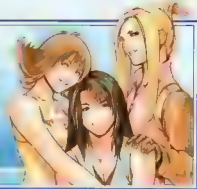






# GAME FANTASY

## 范特西



### 超任平台上的首次尝试 企划竞争中诞生的名作

上一次的专区中曾经提到,《最终幻想4(Final Fantasy 4,下文简称FF4)》这款游戏最早是准备在FC上发售的。不过,由于1990年前后的任天堂已经将软件战略的重点转移到了新主机SFC上,SQUARE也决定放弃在FC平台上的开发计划。据坂口博信透露,SFC版FF4企划之初,除了坂口这边的企划案之外,还有过另一个由田中弘道主导的企划版本。这个不为人知的企划案在竞争中落选,并以《时空之轮 Chrono Trigger》的行将就木

改成了新的企划方案!只是初期企划,和后来推出的《时空之轮》(完全不同),后来又改成了《圣剑传说2》的企划案。另外,在FF和《圣剑传说2》的制作的寺田宪史从本作开始退出了开发阵容。寺田称,这是SQUARE经营方介入FF系列开发工作,并对游戏内容进行干预引发的分歧所致。因此,FF4企划案基础是田中两河口口的故事要素基础上创作而成的。FF4最终于1991年7月19日发售,成了SFC主机上的第一部《最终幻想》。



### 在战斗系统上追求革新 从回合制向行动制进化

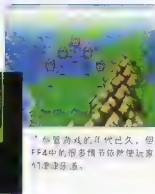
除了画面上的进步外,FF4更为人所知的变化就是采用了ATB系统。ATB的全称是“行动时间制战斗(Active Time Battle)”,也就是敌我双方每一名角色都设置了待机时间,用真实时间进行计时。当某一角色的待机时间倒数到0,就进入该角色的行动回合。在己方角色的行动回合中对方角色输入指令,然后再经过一段行动时间,角色就会根据输入的指令作出相应的行动,行动完成后待机时间可被重置。敌方角色的待机时间也和己方角

色同时开始倒数,轮到敌方角色的行动回合时,敌方会自动采取行动对己方角色展开攻击。这个系统变出了战斗中“速度”和“时机”的概念,是一种非常新颖的设计。SQUARE为此向日本专利局申请了正式的专利,使ATB成为SQUARE所独创的游戏系统。ATB在后来的作品里也曾多次使用,成了FF的招牌系统之一。除ATB之外,FF4还进行了其他方面的改动,比如“在战斗中进道具店丢失金钱”和“在迷宫中设置记录点”等等。



“在各主机上的复刻使FF4的知名度经久不衰,而有很多热爱者。”

“由于开发平台从FC变成了SFC,FF4的画面表现比起前作来有了较大程度的提高。”



“每部游戏的年代已久,但FF4中的很多情节依旧让玩家津津乐道。”



### 根据意见调整版本难度 对应用户发售简单版本

FF4发售之后,不少玩家抱怨游戏难度过高。SQUARE为争取更加广泛的用户群,特别是低龄的用户群的支持,于1991年10月29日发售了《最终幻想IV低难度版 Final Fantasy 4 Easy Type》。低难度版作出的主要调整有:修正原版中的BUG,包括著名的道具增强技,降低战斗的难度,包括废除敌方阵列概念、减轻已方受到的伤害、解除特定战斗中的行动顺序要求、消除部分辅助魔法、将部分敌人、武器和魔法的名称改得更加便

于记忆。加入了操作方法说明和提示剧情的新对话。在很多城镇中增设训练,并增加了训练屋中的项目,简化了道具系统与道具获得方法。更改了最终BOSS的图像,消除了名为“Easter egg工作”的小彩蛋。(低难度版在各游戏的各方面都作出了比较彻底的修改,难度和原版相比有了很大程度的下降。应该说,这种版本发售的形式在整个游戏史上也是比较少见的,这也反映了SQUARE在这段时期中积极争取新用户的想法。

### 在多款主机上续写最终幻想之名

和FF3相比,FF4的移植与复刻历史要“华丽”得多了,其中尤以主机上的复刻版为多。FF4的第一次复刻是在PS上,共于1997年3月21日和1999年3月11日发售了两个版本。1997年发售的是面向日本本地连锁店中店头销售的单独复刻版。

而1999年发售的是FF4、FF5、FF6同装的《最终幻想合集》。该合集收录了玩家都玩过的经典移植作品。除了

这两个PS版本外,FF4其余的复刻与移植平台全都是掌机。首次掌机上的移植是2002年3月28日的WS版,这是当时SQUARE和BANDAI联合在WS上进行的“SQUARE MASTERPIECES”计划的一环。在此后的2005年12月15日,FF4又移植到了GBA上。GBA版FF4在画面上进行了大幅修改,并追加了包括新迷途和新装备在内的很多追加要素。此外,目前的SQUARE-ENIX还准备将FF4以及FF3相同的3D化重新制作的形式搬上NDS,发售日暂定为“2007年内”。

### 改变玩家观念的《时空之轮》 兼具RPG与FF特点的传奇名作

作为一款备受好评的“时空之轮”系列作品,它不仅在RPG界有着极高的地位,而且在动作游戏界也有着极高的地位。作为一款RPG游戏,它有着极高的自由度,玩家可以自由选择自己的行动路线,甚至可以自由选择自己的战斗策略。作为一款动作游戏,它有着极高的操作难度,玩家需要掌握精准的操作技巧,才能在游戏中取得胜利。这款游戏不仅在玩法上有着极高的创新性,而且在剧情上也有着极高的吸引力。游戏的剧情充满了悬念和惊喜,让玩家在玩游戏的过程中,能够体验到一种前所未有的快感。这款游戏不仅在玩法上有着极高的创新性,而且在剧情上也有着极高的吸引力。游戏的剧情充满了悬念和惊喜,让玩家在玩游戏的过程中,能够体验到一种前所未有的快感。

这款游戏不仅在玩法上有着极高的创新性,而且在剧情上也有着极高的吸引力。游戏的剧情充满了悬念和惊喜,让玩家在玩游戏的过程中,能够体验到一种前所未有的快感。这款游戏不仅在玩法上有着极高的创新性,而且在剧情上也有着极高的吸引力。游戏的剧情充满了悬念和惊喜,让玩家在玩游戏的过程中,能够体验到一种前所未有的快感。这款游戏不仅在玩法上有着极高的创新性,而且在剧情上也有着极高的吸引力。游戏的剧情充满了悬念和惊喜,让玩家在玩游戏的过程中,能够体验到一种前所未有的快感。

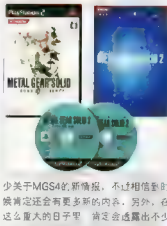




# MGS系列迎来二十周年 超值特典一网打尽!

1987年7月，系列的第一款作品《METAL GEAR》在MSX平台上登陆，这也标志着一个伟大的游戏系列从此诞生。从最初的MG到现在的MGS，从最初的MSX到现在的PS3，小岛秀夫和他的合金装备已经陪伴我们走过了20年的游戏历程。今年7月，合金装备将迎来系列的20周年诞生日。据KONAM官方表示，为了庆祝系列诞生20周年，将推出合金系列作全部6款作品的《合金装备20周年纪念合集》，并预定于7月下旬举办庆祝派对。

KONAM将于官方网站以超值的低价贩卖PS、PS2与PSP平台4款游戏的20周年纪念版，其中包含了系列作全6款作品，之外还将推出合金这4款作品。同时加上特制DVD影片“合金装备传奇”的《合金装备20周年纪念合集》。另外，厂商还预定将于7月24日在日本东京举办“合金装备20周年纪念派对”。派对采取事先募集完全招待制，活动分为两个阶段，第一阶段将发表20周年纪念商品以及《合金装备》系列作未来走向等信息，第二阶段则是举行脱口秀与现场演奏会。虽然这期E3已经过去，我们



少关于MGS4的新情报，不过相信到时候肯定还会有更多的内容。另外，在这么重大的日子里，肯定还会露出不少有意思的系列制作秘闻趣事。这些游戏包括MG1、MG2、MGS1、MGS2、MGS3和MGSOPS6部正传作品，而且都是以超低价的价格发售，特别，是作为合金的《METAL GEAR 20th ANNIVERSARY METAL GEAR SOLID COLLECTION》，其下还包括全部八部作品。还有MGS2的资料片以及这次重新制作讲述系列发展历史的DVD光盘《METAL GEAR SAGA》，税后价格才6980日元，仅仅相当于一款PS2游戏。那是绝对的超值。编辑部里北斗和木头都是在得知消息后的第一时间就预订了套，由于数量有限，现在能做的就是想巴地巴地催着老大能够早日出货。这里建议喜欢MGS的朋友有条件的话还是尽早入手一套，实在是太超值了。估计到时候国内又将会有合体的价格爆炸，心动不如行动，还等什么。



## MGS CHRONICLE 双蛇对决 结局

随着准备夺取卡片的Snake穿越过了Liquid命运的枪，就在这时，刺刺的警笛声尖锐地响遍基地，逃不得已Snake只得暂时躲了起来。当警报平息，Snake再次返回控制塔时却发现Liquid与Ocelot都已经不在。根据Quonon的提示，Snake非常淡定地刷卡推进了终端计算机中，成功!当Snake将冷却变形后的PAL卡插入计算机并赶往高塔地时，来客教官再次露出Snake，他在五角大楼的一个朋友告诉他“FOXDE”是一种能够杀人于无形的病毒，根据事先设定好的程序，它

只会对特定的对象产生作用，而感染FOXDE的人临死时的症状非常类似心脏骤停——这跟之前Snake遇到的两人畸形完全相同。在随后的谈话中，坎贝尔上校告诉Snake，直美博士就美正是向阿拉巴马发送密码，因此已经被逮捕，而Snake如今的头号任务就是阻止METAL GEAR的发射。在将PAL卡进行高温变形前往高塔的过程中，直美博士联系上了Snake并告诉她自己的真实身份，原来这个“直美”并不是真正的直美，她出生在非洲的罗得西亚（今津巴布韦），小时候父母死于流火，是直美将她抚养成人，之后由Big Boss将他们带到了美国。原来的直美早

基因研究的天才  
如兄长般敬仰着坎狐

FOXDE

作为基因学天才，直美博士参与制造了FOXDE的研究，加入行动的目的其实是为了实现对Snake的复仇。

祖籍中国的工程师  
外表柔弱但内心坚强

MEMORIAL

梅林的父母是与中国广东移民结合的，在麻省理工毕业后，由于她发明的零式雷达在MGS1代中加入Snake的技术支持工作。



已经在中波被灰狐所杀，现在的这个直美其实是冒充的，在得知自己被哥哥兄长的叛变在桑巴尔岛被Snake所杀后，直美决心要复仇杀死Snake，但是在这次任务的执行过程中，直美开始意识到Snake并非她想象中的那么坏，也许与Snake做最后一战正是灰狐重大的心愿。而FOXDE确实是一种能够特定对象死亡的药物，但Snake注射FOXDE并不是她的自杀决定，从一开始她已被编入计划之中——直美Snake想获取更多情报时直美的通讯被切断，坎贝尔上校强迫她命令Snake优先摧毁METAL GEAR。尽管如今已经对整个过程充满了怀疑，Snake还是回到控制塔将变形的PAL

卡插入计算机，然而系统竟然提示说病毒程序已经成功启动!这时来客教官再次逼信Snake，原来当初这位人包括擅长核心术的疯狂维修师没能从ADAPPA那里得到病毒代码，而Ocelot又失去理智杀死，所以只能制造长仿造的“章鱼”来骗Snake，可惜“章鱼”没能成功骗过了Snake，最终还是因为感染FOXDE而死。他



## CASE 1 ROSEMARY

其实关于ROSEMARY这个角色究竟是虚拟的还是真实存在一直存在争议。在MG2的游戏之中，ROSEMARY是主角雷电的女朋友。在BIG SHELL的潜入任务中负责给玩家存储记录任务。到了游戏后期我们会逐渐得知真相。其实ROSEMARY是爱因斯们原来以雷电女朋友的名义潜伏在他身边进行监视的。但是在本次任务中，真正的ROSEMARY并没有参与进来，与雷电交谈的那个“ROSEMARY”其实只不过是电脑AI模拟出来的。然而实际上这个人在游戏的“现实”中也是存在的。虽然只是监视雷电的电脑，但在相处的过程中ROSEMARY真正爱上了雷电并且怀上了他的骨肉。游戏末尾他们在华盛顿街头的见面也证明了ROSEMARY这个角色“真实”性。



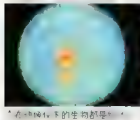
ROSE, 以及蕾！其实雷电和ROSEMARY也是雷电的“ACK”，相信不用我多说大家都知道是哪些电影角色中的主角了吧？

## BRIEF SNAKE'S EQUIPMENT 热能与夜视双重功用 装备解密 赋予你一双千里眼

### 热成像仪/Thermal Goggles

这个装备在系列中一直有着比较重要的地位。从最初的对付了探测出敌人红外线索装后后来对付装备有隐形透形的特殊敌人。这个就是非常得力的帮手。在系列的设定中，可通过香葱来感应出红外线的存在。但是这个办法毕竟会消耗主角的体力。有了热成像仪就完全不必担心。这个可耻了。装备上它之后就就能清楚地看见红外线的存在。另外，在有矿场还有来自自动排弹的地面陷阱，玩家稍不留神就会直接挂掉。装备上热成像仪之后也能提前发现这些陷阱。虽然从科学的角度来讲，实在搞不懂白天这种陷阱如何能够透过热成像来感应出来。

另外，从MG2开始，会出现装备隐形透形的敌人。对付这种“肉眼”看不见的敌人就只有装备上热成像仪才能感应到他们的位置。但MG2中的那个隐形BOSS无法通过这种手段定位。



在热成像仪上的生物都是“人”

们之所以让Snake前进到这种地步，就是为了借Snake的手来启动发射器。经过爱因斯上校和梅林的协助，终于发现这个“装置”是个富丽堂皇的Liquid基地的“真”的临时早已于三天之前死在了家中。这时，通讯系统传来了Liquid基地的“声音”我亲爱的兄弟，你可以死了！”逐渐清晰。Snake所在的控制室被瞬间摧毁并开始慢慢注入毒气。

好在这时Oscar的黑客技术发挥了作用。他和死神门打开，Snake最后出门外。在进入METAL GEAR的驾驶室前，Liquid告诉Snake，所谓的解放人类，组织像仇家其实都只是五角大槌的幌子。他们的真实目的是让被注射了FOXDOG的Snake

潜入基地并病毒感染给与他接近过的恐怖分子。这样他们就能从美不血刃的某恐怖分子手中夺走无伤的METAL GEAR与基因战士部队融为一体。然而不知情的Snake只不过是五角大槌利用的工具而已。能一早Liquid策划的就是，偷偷内线的情况。直接操控Snake在任务开始前私自改动了FOXDOG的程序，具体情况和确切则未知。而作为“恐怖分子”计划的产物，Snake继承了Big Boss的隐性基因。Liquid则是继承了Big Boss的显性基因。Liquid诞生的意义仅仅是为了Snake的觉醒，因此他要展开自己的报复。

此时已经多说什么无益，Snake与Liquid驾驶的METAL GEAR展开了激战。然而Snake

## CASE 2 The Arsenal Tengu

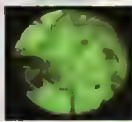
这是出现在MG2中，Arsena Gear里的和特种部队名称。Arsena在英语里是“兵工厂，军火库”的意思，而Tengu来自日本民间奇怪的传说。MG2中有与地名同名的敌人，是居住在深山中和会耍的小男孩，经常跑到村子里来捣乱和伤害村民。游戏中这种改造过的士兵战斗力很强，给玩家们造成了不少的麻烦。特别是当时的雷电还是个全身装备都被缴了械的菜鸟。

同样的，即使只是稍微足球的朋友也都知道Arsena在现实生活中的可是英超联赛的老牌劲旅，而且也得到了一个皇家球队的绰号“枪手”，从中可看出这支球队在球场上有着不错的战斗力以及球迷和对手对它的敬意和仰慕。自1886年俱乐部创建以来，阿森纳一共获得过顶级联赛冠军12次，足总杯冠军9次，联赛杯冠军2次，欧洲杯冠军1次。



### 夜视仪/Night Vision Goggles

夜视仪是从MG2代开始出现的，它的作用是在夜视仪之后，就能在一些黑暗的场景中看到一些东西。在现实生活中，夜视仪主要是利用光电转换技术来利用夜间微弱的光线。



实际上和热成像仪差不多。在游戏中，夜视仪的主要作用就是在黑暗的地方改善可视范围，所以当玩家装备上夜视仪之后，周围的环境会变成暗绿色。虽然仍然不是很清楚，但在特定的情况下已经足够我们应付各种环境了。需要注意的是，夜视仪和热成像仪在使用场合上是有区别的，不要混为一谈。

要是利用光电转换技术来利用夜间微弱的光线，它分为主动式和被动式两种。前者用红外线发射灯照射目标，接收反射的红外线形成图像。后者不用发射红外线，设备自行自身的红外线辐射形成图像，故又称为“热像仪”。

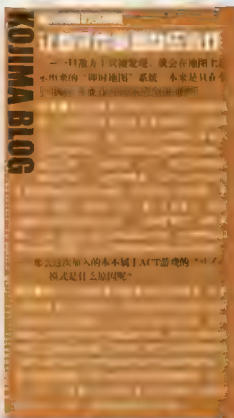
在游戏中的夜视仪的主要作用就是在黑暗的地方改善可视范围，所以当玩家装备上夜视仪之后，周围的环境会变成暗绿色。虽然仍然不是很清楚，但在特定的情况下已经足够我们应付各种环境了。需要注意的是，夜视仪和热成像仪在使用场合上是有区别的，不要混为一谈。

一直无法控制对方的弱点。关键时刻发挥狂怒，告诉Snake METAL GEAR的弱点就在其左眼的雷达装置。虽然两人携手与METAL GEAR展开战斗，可曾面对强大的METAL GEAR，即便是灰灰最终也无法消灭。临死前他告诉Snake“我们并不是被摧毁而是其他任何人的工具。战斗是最漫长的事，至少我是能够为了自己的信仰而战。祝你好运，Snake。”

最终Snake成功摧毁了METAL GEAR，而Liquid也选择了一个牺牲之计划告诉了Snake，之后在前往途中Snake和Liquid打下了高合。最后Snake和Meryl在R26炸机前来到那个基地之前逃出生天。Liquid则死于FOXDOG的病毒发作。在阿拉斯加

但无际的大雪原上，两人坐上了雪地摩托。“Snake……”Meryl望着对方的眼睛想说什么。“能睡，叫夜视仪”，告诉了对方的真实姓名，Snake说能摩托就有两人驶向远方，驶向全新的生命……

“不要让自己被所谓的生活所束缚。”



# 新作游戏发售表

NASAR 赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
古埃及英雄 诺亚80年代	Guitar Hero Rocks the '80s	RAC	RealOtone
NHLA 职业冰球 冠军杯系列赛	NHLA Countdown to the Championship	RAC	ValuSoft
城市幻想 阿里哈托托	キャッスルファンタジアアリアト 戦い	AVG	GN SOFTWARE
乐团Stones	まはろびStones	RPG	Dimple
夜刀越新发行 剑之卷	夜刀越新发行 剣の巻	ACT	Nine's fox
一期与千 井田之龙	時空シヤイニングドラゴン	ACT	MMV
月面兵器兵器 两个PROJECT M	月面兵器兵器 ナム・ムツのPROJECT M	AVG	IDEA FACTORY
电视演员 14风云与大海内冲地	バチン14風とととスーパー海内沖地	RPG	JREM
KOF 超格斗 阿比姆	KOF超格斗(バタ)レジェンドバトル	FTG	9K PLAINWORK
大相扑研究 试玩 日本 幕内 幕下	大相扑研究(シヤ)シヤシヤシヤシヤシヤ	TAB	PAON
金屋藏娇 2007 纪念 纪念 纪念 纪念	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
哈利·波特合集	Harry Potter Collection	AVG	EA
世界冠军锦标赛	World Championship Cards	TAB	Crave
雷米的美味餐厅	レミのおいしいレストラン	AVG	THQ
联盟足球 1-2007 俱乐部冠军杯	リーグワイニングイレブン2007	SPG	KONAMI
绿草如茵 绿色的穴穴2	緑草のしずく 緑色の穴穴2	AVG	
新年OJ 2007 一月一日の十六夜寒話	xxx+OJ 2007 一月一日の十六夜寒話	AVG	MMV
SLG 2000 10月11日 THE 生存者2	SLG 2000 10月11日 THE 生存者2	ACT	D3 Publisher
★ 皇朝幻想 1108 黄金帝国 黄金帝国	FF12 インターナショナル/デジタリオン/シヤ	RPG	SQUARE ENIX
德国巡回锦标赛	Brunswick Pro Bowling	SPG	Crave
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
高校音乐剧 唱唱青春	High School Musical Sing It!	RAC	Disney
模拟小镇2	Metropolismania 2	SLG	D3 Publisher
★ 战国无双2 英雄传	战国无双2 英雄传	ACT	KOEI
Pure X Cure Recovery	ビュアXキアリカバリー	AVG	Alchemist
养育火海 茁壮成长	すくすくメロ もつすくすく	PLU2	Compile Heart
特技人 引爆	Stuntman Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹PGA巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
妖鬼传 魔道灯话	妖鬼伝 魔道灯話	AVG	IDEA FACTORY
シヤンタ 如果你的歌声传到	シヤンタ あなたの歌声がどいたら	AVG	Interchannel
Peas De Pie	パズルルーザ	AVG	Interchannel
水原A-S+ 永恒之名	水原A-S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
信长和信一 战国新武将日记	信長 徳川と一将 戦国新武将日記	ACT	NBGI
狂乱节拍 II DX13 Distorted	ビートマニアDX13 Distorted	RAC	KONAMI
皇皇皇 HITMAN 命运之星与龙之记忆	皇皇皇 HITMAN 命运之星と龍の記憶	FTG	MMV
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
暴力金属赛车	Earsache Extreme Metal Racing	RAC	Metro 3D
EyaToy Play3	EyaToy Play3	ACT	SCE
超级皮卡	Super PickUps	RAC	XS Games
虹吸战士 黑暗	Syphon Filter Dark Mirror	ACT	SCE
世界冠军锦标赛	World Champion Paintball	STG	ValuSoft
鬼火	ウィル・オ・ウィズ	AVG	IDEA FACTORY
鬼火 七色魔界Pure	なまなびる★ドロボスPure	AVG	Media Works
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
死光 2007 2007 Thousand Dreams	死光 2007 2007 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
犯罪现场调查 4 谋杀案	CS Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
极品飞车 2 撞车之夜	Jarred 2 Hot Import Nights	RAC	THQ
华纳群星总动员 超级工厂	Looney Tunes Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
80年代故事	SngStar 80s	RAC	SCE
公主物语	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli

因为E3的关系，本期新作游戏发售表上的变化比较大，各种新游戏都有一些新作，这里公布了一些大作的发售日期。不过，这次E3公布的年内主要作品大多集中在秋季，近期发售的作品，NDS上的《美妙世界》已经迎来了发售日，这是 欧系系统和世界地图都有有趣的作品，拥有NDS主机的玩家可以尝试一下。

圣兽 螺旋之星	セント・ビ スト 螺旋之星	AVG	MMV
梦幻之星 宇宙 伊尔米斯世界的邂逅	ファンタジー スター ユー・イリスとの邂逅	RPG	SEGA
悠久/魔	悠久ノ魔	AVG	IDEA FACTORY
彩色水妖 我的Little Mermaid	カラフルアクアリウム 私の Little Mermaid	AVG	Nine's fox
新人魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオス デザイン	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日から魔王 真魔国の休日	AVG	NSG
战国BASARA2 英雄传外传	战国BASARA2 英雄传外传	ACT	CAPCOM
魔兽大蛇2 今天降临世界的创世主	アルトネリコ2 世界に降る 創世主の創造主	RPG	BANDAI-PESTO
天使帝国	エンジェルスプロファイル	RPG	Gemix

Wii			
机动战士高达MS战记0079 邪恶天才XX Accent Core 哆啦A梦 Davy's Adventure 水曜世界大冒険 相国解迷 今天的WANKO 马里奥聚会8	机动战士ガンダムMS戦記0079 ギルティギア イグゼクティブ アカウント コア ふしよぶ Davy's Adventure 水曜デュ イの大冒険 ジグソーパズル 今日のわんこ マリオパーティ8	ACT FTG Puz ACT Puz FTG	NBGI ARC SYSTEM SEGA KONAMI HJOSON 任天堂
异形症候群 巨虫魔島	Alien Syndrome Escape from Bug Island	RPG ACT	SEGA Endor
马里奥足球	Mario Strikers Charged	SPG	任天堂
台球聚会	Pool Party	SPG	SouthPeak
永恒新造 レミのおいしいレストラン	アーマーエーブル レミのおいしいレストラン	FTG AVG	任天堂 THQ
不朽魔塔	Boogie	RAC	EA
Madden橄榄球08 高中音乐剧 唱唱青春	Madden NFL 08 High School Musical Sing It	SPG RAC	EA Disney
水曜 塔台革命	Mercury Meltdown Revolt on	Puz	E
银河战士PRIME3 零 狂欢节	Metroid Prime 3 Corruption Carnival Games	STG ACT	任天堂 Global Star
宇宙家庭 太空站大亨 老虎伍兹PGA巡回赛08	Cosmic Family Space Station Tycoon Tiger Woods PGA Tour 08	ACT SLG SPG	Ubisoft NBGI EA
Dave Mirra 自行车越野挑战赛 经典弹珠 威廉姆斯典藏版 鬼火 2007 新・中华大乱斗 虎虎生威 虎虎生威	Dave Mirra BMX Challenge Pinball Hit of Fame The Williams Collection しるるういっくろん 新・中華大乱斗 マイナルとメイトイの冒険	RAC TAB PUZ STG	Crave Crave Compile Heart STARSHIP SD
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms Double Time	FPS	Ubisoft
★ 战国无双KATANA 愤怒乒乓	战国无双KATANA Balls of Fury	ACT SPG	KOEI DSI
DORR舞会舞会 FIFA足球08	Dance Dance Revolution Hottest Party FIFA Soccer 08	RAC ACT	KONAMI EA
★ 超级马里奥银河 ★ 任天堂全明星大乱斗X	スーパーマリオギャラクシー 大乱斗スマッシュ ユブラザ ブズ	ACT ACT	任天堂 任天堂
Wii Music 突击英雄战记W 战国BASARA2 英雄传外传 英雄能力传说	Wii Music 突击ヒーロー コンウォー ズW 战国BASARA2 英雄传外传 ソウルキャリバー レジェンズ	ELG SLG ACT ACT	任天堂 CAPCOM CAPCOM NBGI
★ 生化危机 Umbrella 编年史 ★ 鬼火 2007 水晶碎片 Crystal Beaters 鬼火 2007 不可言说的迷宮 不可言说的迷宮	バイオハザード アンブレラユニバース FF Crystal Chronicles デジタリオン	AVG FTG RPG	CAPCOM SQUARE ENIX SQUARE ENIX

# PS3

NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
海岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
大众高尔夫6	みんなのGOLF5	SPG	SCE
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
蛇珠	Snakeball	ACT	SCE
龙穴	Lair	ACT	SCE
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
视觉创造	EyeCreate	ETC	SCE
劫掠	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
曲乐行动 尖端战士2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	STG	Ubisoft
山佐Digi世界SP 狮子战国无双	山佐DigiワールドSP バチスロ戦国无双	TAB	YAMASA
特快人・引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	ACT	KOEI
黑暗地带 战役61	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
NHL 2K8	NHL 2K8	SPG	2K Sports
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
科林麦克雷拉力	DiRT	RAC	Codemasters
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2: Secret Missions	SLG	Ubisoft
极品飞车2 重覆之夜	Juiced 2: Hot Import Nights skate	RAC	THQ
★合金装备・食肉4 皇国者之	メタルギアソリッド4 皇国者之	ACT	KONAMI
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
忍龙秘宝	忍龙秘宝	AVG	SEGA
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★仁王	仁王	ACT	KOEI
★白骑士物语	白騎士物語	RPG	SCE

# XBOX360

NASCAR赛车08	NASCAR 08	RAC	EA
双星世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
劫掠	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
神人	Too Human	AVG	Microsoft
摩托GP 07	MotoGP 07	RAC	THQ
生化奇兵	Bio Shock	RPG	2K Games
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
高达无双	Dynasty Warriors: Gundam	ACT	NBGI
特快人・引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
黑暗地带 战役61	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
大蛇无双	Warriors Orochi	ACT	KOEI
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2: Secret Missions	SLG	Ubisoft

★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
★VR战士5	Virtue Fighter 5	FTG	SEGA
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	ACT	KOEI
★失落的海德堡	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

# NDS

芝麻豆 温蒂日记	まめゴマ はのぼり日記	SLG	TDK CORE
太鼓达人DS 鼓手でドコソ	太鼓の達人DS タッチでドコソ	RAC	NBGI
美妙世界	すばらしきこのせいか	RPG	SQUARE ENIX
昆虫战争	昆虫ウォーズ	SLG	SUCCESS
意大利的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
滑动冒险 磁石小子	スライドアドベンチャー マグキッド	ACT	任天堂
SD高达G世纪 交叉动力	SDガンダムG世紀 クロスドライブ	SLG	NBGI
装甲小队 占术师	ワンタメ 占術チャンネル	ETC	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史 命运之旅	FFCC リング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
ONI零 战国乱舞 百花缭乱	ONI零 戦国乱舞 百花缭乱	AVG	Compile Heart
日轮之夜 成子时代 横良们的共鳴	ヤマトナイト ツインエイジ 横良たちの共鳴	RPG	BANPRESTO
海贼王 Gear Spirit	ワンピース ギアスピリット	ACT	NBGI
仍之蛇舞	仍りの蛇舞	RPG	SUCCESS
★口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探索队	ポケモン不思議のダンジョン 時の探索隊	RPG	POKEMON
★口袋妖怪不可思议的迷宫 闇之探索队	ポケモン不思議のダンジョン 闇の探索隊	RPG	POKEMON
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の謎	TAB	HUDSON
战略大作战 七块宝石	ドラクエクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
兽神传 转生战士	獣神伝 アルティメット・バスターズ	TAB	KONAMI
★勇者斗恶龙 IX 星空守护者	ドラゴンクエスト IX 星の守り人	RPG	SQUARE ENIX
★最终幻想战略版A2 封刃的魔斗	ファイナルファンタジー戦略A2 封刃の魔斗	RPG	SQUARE ENIX
★A.S.H.	A.S.H.	SLG	任天堂
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
游戏王 卡片历书	遊戯王 カードレガシー	TAB	KONAMI
流星洛克人2	流星のロクマツ	RPG	CAPCOM
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

# PSP

捉拿 警察大作战	サルゲッチュ	ACT	SCE
合金装备4 合金装备 官方合集	メタルギア ソリッド コレクション	ACT	KONAMI
游戏王GX 双星之力2	遊戯王GX 双星の力2	TAB	KONAMI
疯狂出租车 乘客战争	Crazy Taxi: Fare Wars	RAC	SEGA
龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	RPG	Atari
极魔界讨伐	极魔界討伐	ACT	CAPCOM
盗墓者 十周年纪念版	Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	AVG	Eidos
狂野历险XP	ワイルドアームズ クロスファイア	RPG	SCE
雪PORTABLE	SNOW PORTABLE	AVG	PROTOTYPE
龙骑士的咏叹调 直至龙眠	ドラグナーズアリア 龍が眠るまで	RPG	日本一
★核心危机 最终幻想VIII	クライシスコア ファイナルファンタジーVIII	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger战斗场	フェイト/タイガー ころしあじ	FTG	CAPCOM
英雄传2 空之轨迹SC	英雄伝説2 空の軌道SC	RPG	FALCOM
海岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
★战神 奥林匹斯之链	God of War: Chans of Olympus	ACT	SCE
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジナル	AVG	KONAMI



多些务实，少些务虚，  
我们这个产业才有希望。

五

近日在网上看到一则比较感人的消息：有位台湾玩家用长达4年多的时间独自汉化完成了SFC版的著名S·RPG游戏《Tactics Ogre》（通常译为《皇家骑士团2》），他在BLOG中宣称此举主要目的在于自娱自乐，同时也希望借此让更多人能深入了解这款伟大的传世佳作。

古人王夫之曾云：“无欲念而为之者，是为至诚也！”其大意即不抱着什么欲望或企图而去认真做一件事情，可以算是真诚的极致体现。何况一款十几年前的老游戏，显然不会有什么名利或收获，更何况该游戏浩瀚的文字量达数十万之巨，过去曾有国内著名游戏论坛集结高手多人进行汉化翻译亦中途搁浅，由此观此几名玩家，其志之坚、其意之诚实令人由衷敬佩。

然而我万万没有想到的是，如此一个值得称道的善举却竟然在国内某些封闭的小圈子中掀起了些许风波。某汉化组领导人物对外宣称如果不是因为台湾玩家的繁体汉字即将完工，由他们制作的PS版（皇家骑士团2）原本也可能于近期完工！以前我怎么从来没有听说过！某相关游戏专题站也几乎同时宣布其集结大量高手联手制作下的汉化版不日问世，公俗中多处露骨暗示其版本的“正统性”（先别担心什么去了）。甚至还有若干汉化界知名人士去来席儒江湾朋友云云脚踏随路，独系表里不一的伪君子云云。

纯粹站在一个游戏玩家的角度，民间自发的游戏汉化行为无疑是功德无量的善举，能够让一些外语水平有限的国内玩家们更深入了解游戏的精髓所在。我们也完全可以相信，游戏汉化和私人游戏论坛等最切诞生的出发点可能完全是基于个人爱好，早期确实有许多先驱人

物做出了无私奉献，甚至有人会在生命垂危时依然时刻牵挂。但是随着时间的推移，越来越多的名利驱使使得这个原本纯洁的圈子变得污浊不堪。有人只不过为了过个文字关而已可以忽略不计的动作表演或便自鸣得意，沾沾自喜以圈内元老自居。也有些所谓业界达人热衷于沽名钓誉，自诩大项目，实际却从未完成。最近一个汉化组完成了RPG名作《格兰瓦》，该项目同样历时甚多达60余万字。然而面对外语，某前辈不仅对外透露，某前辈还评价的该组人过去长期作品一旦完成，却先失

随着录像卡士生产和游戏主题贴等各种刊物团体介入国内的游戏界，铜臭气息日益浓郁。时下所谓泛文化圈的游戏资源这种拥有个人的私器视为私物，住进几个人的团伙就同天崩派厥发一些知名度国际化项目，不惜为争抢一些知名度国际化难度较低的游资进行大打口水仗，甚至还有上流礼仪主调道的精彩把戏。有人把国内泛文化界的现状生归咎为“新圈地运动”，各路人马热衷于“发表”项目广告，而且化质则由于诸多因素迅速缩水，一旦有人对泛文化进度和品质表示哪怕极微的质疑圈内著名人士则则会色厉内荏地出来驱斥之“你们这些人就是免费午餐，还有什么资格提这样提度的？”按照他们的奇特逻辑，我们国家的公务员同志们也完全可以在接受公民社会监督嘛，原就是无偿地为人民服务嘛，老百姓有什么资格提服务品质呢……

曾经有部分民间汉化工作者幻想着凭借自身实力被开发厂商招安，然而在万马齐喑的国内TV游戏市场，所有的一厢情愿终究成了泡影，甚至某扎根国内日系企业内部还有着禁止录用有参与民间汉化记录人士的潜规则，生怕版权意识淡薄的人士成为潜伏于企业内部“毒瘤”。于是乎，开发厂商眼中的那些毒瘤们多半最终不得不被D版商招安，深刻体验到理想与现实的差距。

民间游戏汉化的原点不外乎玩家出于对外国游戏个人喜好的自发性活动，时至今日，真正支撑大局的还是这些完全出于对游戏本身的热爱并完全抛弃功利心的人士们。汉化不仅仅是要具备外语功底和电脑编程知识就够了，更需要具备的是超乎常人的毅力。曾经有一位朋友谢绝了每千字数百元翻译外文技



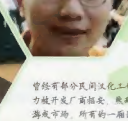
术资料的高薪劳约，而长达数月默默埋头翻译润色了几十万字的某日文RPG游戏，甚至丝毫不计较汉化版最终发布时署名居于他人之后。他曾经对笔者说：“只要有更多的人能够了解到这款游戏的伟大，那么我所有的付出都是值得的！”——或许，这样的举动才是热爱游戏的极致体现，其品格足以令人感佩，乃至自愧。

时下国内紧锣密打进行的几个知名汉文化项目，如MONKEYKING的《黑悟空革命》、MELTINA的《龙战士2+2》、KENYO的《不可思议的迷宫 风来的西林》和HUYA的《LIVE A LIVE》等等都从文字量可观的大部头作品中，所幸支持者原本对该游戏造诣极深，最终成品的品质完全值得期待。最近，有个NDS用音乐AVG游戏汉化组负责人邀请笔者担任品质监督，自问才疏学浅且积无功而施羞赧，只能付之以廉价的精神支持了。近日和几个圈内的好友进行了探讨，此君对独自汉化《皇家骑士团2》的台湾某人的经历性格颇有研究，认为真如其在个人 BLOG 中所宣传的那么无私，完全没有必要跑去告知巴哈姆特等著名游戏网站进行自我炒作。笔者对当前言论并不敢苟同，从个人的价值实现角度进行判断，一个人有魄力在长达四年多的时间里脚踏两地完成了自己的奋斗目标（或许连许多大眼银不值一钱），也确实具备了足够的炫耀资本。况且汉化游戏的原出发点就是为了普及大众，适当的宣传造势显然是必不可少的一环。无论如何，台湾某先生对于游戏的赤子之心完全值得称许，圈内朋友还是应该有某些宽容之心为宜。

当年曾经有这样一位网络名人，煞有介事地搞起了所谓游戏专题研究，有一下子着手十来款游戏名作，由于此公大声声讨且手眼通天，许多原本有识深入研究的同道不得不退避相让，最终某人如愿以偿地受邀加盟国内一家知名专业媒体担任。惜哉，那些曾经备受期待的游戏研究专题，至今还令人心酸地一个接着一个，许多原本值得向大众推荐的不知名佳作，或许本来值得向大好的推广时机，笔者至今常深以为憾！

多一些务实、少一些务虚，我们这个产业才会真正有希望……

DarkBaby专栏  
**Vol.003**



不抱着什么欲望或企图而去认真做一件事情，可以算是真诚的极致体现。

曾经有部分民间文化工作者幻想着凭借自身实力被开发厂商相中。然而在万马齐喑的国内TV游戏市场，所有的一颗子弹最终落了空。



# SO COOL

No.22  
AUG 2007

8

优惠价:15元

(Grand News)

20  
夏季新作  
大潮流品牌

7月下旬全国上市!!  
●海外潮流品牌 ●港台人气潮牌 ●潮流店铺 示范关键新品穿搭



# 所有机器人都在这里集结

最强机战高达专门志

Vol. 2

## 机战FAN

15th  
SRW

**机战W**  
全剧情话本  
连载开始

**机战OG**  
最新大作总攻略  
春季新模型冲击  
OVA中盘解读

**机战XO**  
**机战W**  
终极研究之卷

总力企划  
**品位机战**  
**机战精神论**  
编号地狱经典反派

机战读者大互动  
最爱台词大比拼  
机战FAN乐园  
机战画廊  
超级评刊总动员

**VCD**

机战OG动画第一卷  
超精彩附录更大享受

豪华海报赠送

**16开超大魄力**  
**224页充实内容**  
游戏/漫画/模型/小说  
**一网打尽**

**7月25日**  
万众期待震撼上市  
**19.80元**  
超值定价

**全面接受邮购**

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部

邮购电话：010-6442177 / 64472180

邮编：100011 邮购免收邮资

邮购请注明“机战2”

祝贺机战FAN第一辑上市预购已售完

第三辑再送好礼  
机战OG新作PS2限定记忆卡

机战OG动画第一卷  
超酷连载完全启动！

典藏海报随书附送

**10**套 **机战犯光影大碟**

